ОСВЕЖАЮЩИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ

15 (72) август 2000

PC • Online • PlayStation • N64 • Dreamcast • PS2

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru



Colin McRae Rally2

Лучшая раллийная гонка на планете!

Jet Set Radio

Хулиганские художества

Icewind Dale

Убить дракона

Игры

- Ultima Worlds Online
- Civilization: Call to Power II
- Dark Reign 2
- Sigma

Прохождения

- Diablo
- Icewind Dale
- Deus Ex
- Soulbringer

Супер викторина! Inside

0 100072 6

Там, где образ обретает четкость

DYNAFLAT™

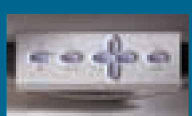
Легко увидеть, почему SyncMaster 700 IFT/900 IFT одни из самых совершенных профессиональных мониторов в мире. Множество производителей заявляют о плоских экранах своих мониторов, но только мониторы SyncMaster IFT 17/19" имеют абсолютно плоский экран и абсолютно плоское изображение.
Мониторы SyncMaster700 IFT/900 IFT — лучшие среди 17/19" мониторов, созданные для профессионалов, для тех, кто любит и ценит истинную точность.



SyncMaster 700 IFT/900 IFT



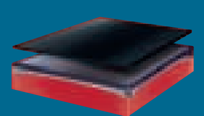
Эргономичный дизайн монитора радует глаз с любой стороны. Plug & Play DDC 2 Bi — простота и удобство в подключении и настройке.



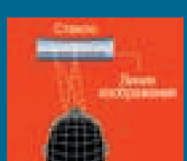
Удобная, эргономичная выдвигаемая панель настройки.



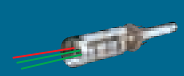
Теневая маска с горизонтальным шагом **0.20 мм** позволяет добиться высокого разрешения, яркости и цветосовмещения, четкого изображения.



Антистатическое и антибликовое покрытие Smart III Treatment повышающее контраст и четкость изображения.



Оптимизированная форма внутренней поверхности экрана ЭЛТ обеспечивает идеально плоское изображение.



Электронно-лучевая пушка SAF-11 — обеспечивает улучшенную фокусировку.

SAMSUNG ELECTRONICS

Плоская форма

Физическая и визуальная плоскость
Новейшая разработка компании Samsung – электронно-лучевая трубка DynaFlat™ обладает абсолютно плоским экраном, который обеспечивает четкое изображение, свободное от оптического эффекта вогнутости при любом угле зрения – недостатка, свойственного многим другим мониторам с плоским экраном.

Высокий уровень яркости
DynaFlat™ имеет повышенный коэффициент пропускания света (86% против 53% у обычных мониторов).

Цвет

Замечательная чистота цвета
Новое люминофорное покрытие Super Pigment Phosphor обеспечивает более широкий диапазон воспроизводимых цветов, создавая удивительно естественные и яркие цвета.

Теневая маска
Теневая маска с горизонтальным шагом 0.20 мм гарантирует превосходную фокусировку при высоких разрешениях.

Удобство

Управление цветом
Технология управления цветом Samsung Real Color Control упрощает смешение трех цветов RGB в графических приложениях. С помощью кнопок, используя лишь два параметра настройки – оттенок и цветовая насыщенность, возможна простая и удобная настройка цвета. С помощью уникального экранного меню Digital Display Director возможна регулировка цветовой температуры с шагом 100 Кельвин, устранение муара и т.д.

Совершенное изображение
Высокие частоты обновления экрана (89Гц при 1280 x 1024 и 119Гц при 1024 x 768) гарантируют изображение без бликов, уменьшая утомление глаз пользователя и обеспечивая идеальные условия для успешной и длительной работы

Безопасность
Соответствие самым жестким мировым стандартам и требованиям безопасности TCO`95, TCO`99, Blue Angel.



Офис компании Самсунг Электроникс РУС в Москве: www.samsung.ru

Покупайте у партнеров SAMSUNG

Фирменный магазин 208 1654, 211 0166, 110 4873; Формоза 234 2164; X-Ring 978 2602, 719 9580; Олди 232 3009; Роско 213 8001; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742 5000, 742 4000; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Elko 234 9939; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 913 3959; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая Лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; **Санкт-Петербург (812)** Вист-СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC-CHS 329 3673; МТ Компьютерс 186 9590; Авэкс 110 1313; Хи-квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 3216; Aura Computers 248 8390, 325 6920; Партия Балтика 296 8094; **Новосибирск (3832)** Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 28 5453; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград (8442)** Вист 32 7932; **Ростов-на-Дону (8632)** Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар (8612)** Владос 64 2864, 62 2541; Трэйд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; **Сочи (8622)** Юпитер-юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новороссийск (27)** Владос 22 6442; **Нижний Новгород (8312)** Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург (3432)** Формоза 59 1868; Парад 22 5583; **Челябинск (3512)** EMS 60 2057; **Оренбург (3532)** Мехатроника 78 0757; **Иркутск (3952)** Анком 51 0510; **Омск (3812)** Вист 54 4384; Надежда 31 5658; **Томск (3822)** Intant 41 5234; Элекс~ком 72 7240; **Ижевск (3412)** Элми 23 2026; **Тула (0872)** Вист 30 5100; **Калуга (0842)** Вист-Ока 55 8585; **Рязань (0912)** Комис 24 1070; **Казань (8432)** Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Кемерово (3842)** ККЦ 36 0303; **Самара (8452)** Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт-Софт 99 3575; **Тольяти (8482)** ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Тюмень (3452)** Комтех 46 6594; **Уфа (3472)** Форте 35 8914; Империал 53 4222; **Ю. Сахалинск (42422)** СахИнфо 33 605; **Хабаровск (4212)** Амур 37 6587; **Находка (4236)** EPSI 64 6680; **Владивосток (4232)** Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Саранск (8342)** Фарго 17 0858; **Ставрополь (8652)** Инфа 77 7777; **Владимир (0922)** Кант 32 6080; **Орел (0862)** Трио 47 2482; **Пермь (3422)** ИВС 46 6594; **Барнаул (3852)** Алтай Компьютер Сервис 22 3361

СОДЕРЖАНИЕ



COLIN MCRAE RALLY 2

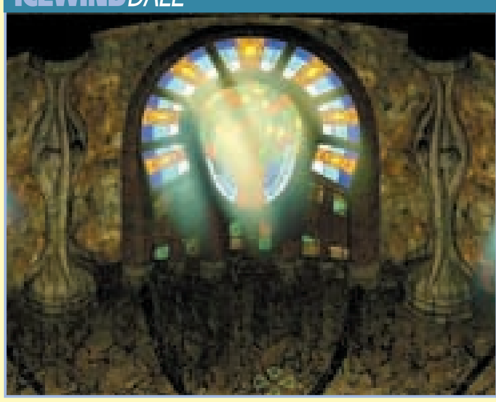
Журнал «Страна Игр» зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000

042

COLIN McRAE RALLY 2

Компьютерные и видеоигры распространены по всему миру, но в каждом из регионов (традиционно мы разделяем игровой мир на Японию, Америку и Европу) популярны свои жанры, свои игровые компании и собственные идолы — игровые дизайнеры. Япония — зона RPG, в Америке среди прочих чрезвычайно популярны спортивные игры. Европа фанатеет от гонок. В особенности, от раллийных.

ICEWIND DALE



DARK REIGN 2



JET SET RADIO



TOKYO EXTREME RACER 2



058

TOKYO EXTREME RACER 2

Необычные игровые концепции, жанры и поджанры на японском рынке появляются чуть ли не еженедельно (как водится, по четвергам).

054

JET SET RADIO

Сенсация состоялась? Похоже, что да. Jet Set Radio теперь уже вполне официально можно причислить к любому списку самых-самых игр современности.

ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

PC

Ultima Worlds Online	8
Timeline	12
Sigma	16
Civilization: Call to Power II	18
Heart of Stone	20
4X4 Evolution	22
Venom	24
Soldier	26
Starship Troopers: Terran Ascendancy	27
Sims: Livin' Large'	28
007 Racing	33
Icewind Dale	34, 84
Dark Reign 2	38
Colin McRae Rally 2.0	42
Warlords Battlecry	46
Diablo II	76
Soulbringer	90

PS

Final Fantasy IX	4
Fear Effect: Retro Helix	14
Civilization: Call to Power II	18
007 Racing	33
Colin McRae Rally 2.0	42

PS2

International Superstar Soccer	4
Shadow of Mamories	4
Timeline	12
4X4 Evolution	22
TVDJ	31
Midnight Club	32
Silent Scope	32
Ico	33

DC

Capcom vs. SNK	4
4X4 Evolution	22
deSPIRIA	30
Silent Scope	32
Colin McRae Rally 2.0	42
Jet Set Radio	54
Tokyo Extreme Racer 2	58

N64

Banjo-Tooie	29

X-Box

Sigma	16

004 НОВОСТИ *NEWS*
- 004 Индустриальные новости
- 005 Игровые новости

008 ХИТ?
- 008 Ultima Worlds Online
- 012 Timeline
- 014 Fear Effect: Retro Helix
- 016 Sigma

В РАЗРАБОТКЕ *PREVIEW*
018
- 018 Civilization: Call to Power II
- 020 Heart of Stone
- 022 4X4 Evolution
- 024 Venom
- 026 Soldier
- 027 Starship Troopers: Terran Ascendancy
- 028 Sims: Livin' Large'
- 029 Banjo-Tooie
- 030 deSPIRIA
- 031 TVDJ
- 032 Midnight Club
- 032 Silent Scope
- 033 007 Racing
- 033 Ico

034 ОБЗОР *REVIEW*
- 034 Icewind Dale
- 038 Dark Reign 2
- 042 Colin McRae Rally 2.0
- 046 Warlords Battlecry
- 054 Jet Set Radio
- 058 Tokyo Extreme Racer 2

ОНЛАЙН
060
- 060 HL и другие на слабом PC
- 062 Ultima Online 2
- 063 Battlecom
- 064 Worldcraft: что, как и зачем?

066 *ЛАБОРАТОРИЯ* **ПАПЫ** *КАРЛО*
- 066 Озвучивание игр

070 ЖЕЛЕЗНЫЕ *НОВОСТИ*

074 КОДЫ

076 ТАКТИКА *TAKTIX*
- 076 Diablo II
- 084 Icewind Dale
- 086 Deus Ex
- 090 Soulbringer

092 ПИСЬМА *LETTERS*

ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обложка	Samsung	059	Modern Art
3 обложка	Multimedia Club	063	АБКП
4 обложка	1С	069	DVD-Shop
001	Чудо-Град	071	РОБОТ
011, 037, 041	E-Shop	073	Zexel
031	Allods	075	Бука
045	Kazantip	092	Конкурс Shick
043	Клуб «Арбат»	093	OPM
053	Техмаркет	094	Журнал «ХАКЕР»
057	Руссобит		

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *издатель*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *главный редактор*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — *заместитель главного редактора*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов *denis@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* — *арт-директор*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайнер*
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* — *дизайнер*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* — *менеджер*
Ольга Басова *olga@gameland.ru* — *менеджер*
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* — *менеджер*

тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

PR

Максим Матвейко *maks@gameland.ru* — *руководитель отдела*

тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* — *коммерческий директор*
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*

тел.: (095) 292-3908, 292-5463; факс: (095) 924-9694

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО «Гейм Лэнд» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*
Игорь Натпинский, Глеб Маслов — *служба безопасности и связь с правоохранительными органами*

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site: http://www.gameland.ru
E-mail: magazine@gameland.ru

Доступ в интернет:
компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: 250-4629

GAMELAND MAGAZINE

Game Land Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная

Дизайн обложки: *Михаил Огородников*



ЭКСПЕРТЫ:

Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ
ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

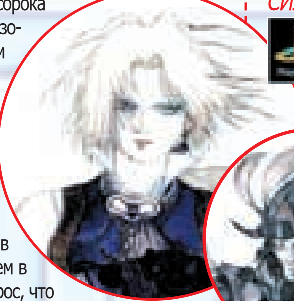
НОВОСТИ игрового мира



Кто владеет Final Fantasy - тот и правит японским миром видеоигр. Эту нехитрую истину в очередной раз подтвердила девятая серия популярной эпопеи, благодаря которой Sony уже во второй раз подряд заставила японских покупателей раскошелиться на новый вариант ее древней PlayStation (PS one), вышедший день в день с девятой "последней фантазией". Трудно назвать конкретную причина того фанатизма, который до сих пор окружает продукцию знаменитой Square. Качество выпускаемых ею в последнее время игр все чаще и чаще бывает далеким от идеала, да и количество напрямую конкурирующей с Final Fantasy продукции сегодня стало намного больше. Ну а про то, что в продаже сегодня имеются произведения, наголову превосходящие по своему значению, качеству и прочим объективным критериям, все самые лучшие части любого игрового сериала от Square, говорить вообще не имеет смысла. Все дело в том, что покупатели продукции под торговой маркой Final Fantasy ничего этого слышать и знать не хотят. И, скорее всего, они действительно счастливы. В своем неведении...

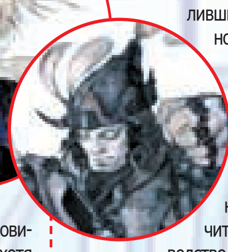
СУПЕРМОЩНЫЙ *СТАРТ* ДЕВЯТОЙ *FINAL* FANTASY *И* ПРОЧИЕ *НОВОСТИ* ОТ *SQUARE*

Сообщать новости об успехе в Японии очередной серии **Final Fantasy** - это все равно, что сообщать народу о том, что вода мокрая, а масло масляное. Этот успех всегда легко прогнозируем и ожидаем, причем по той простой причине, что японцы уже давно привыкли покупать не глядя очень нужные "последние фантазии" и любить их уже за то, что они просто есть на белом свете. Однако в этот раз поговорить об успехе **Final Fantasy IX** все-таки придется. Все дело в том, что предмет нашего разговора, на разработку которого **Square** потратила около сорока миллионов долларов, разошелся за три дня тиражом почти в два миллиона экземпляров практически без рекламы. Нет, безусловно, без нее, родимой, тут дело не обошлось, однако, как сообщает **Square**, на нее она потратила примерно в три раза меньше денег, чем в прошлый раз. Другой вопрос, что по сообщениям той же **Square** тираж **FF9** уже составил более двух с половиной миллионов экземпляров, хотя по самым оптимистичным оценкам эта цифра оказалась все-таки несколько меньшей. Но это не беда, так как подобная путаница с цифрами у главного штамповщика японских RPG случается постоянно.



К сожалению, на этом хорошие новости от **Square** заканчиваются, и мы переходим к освещению более неприглядных сторон ее жизни. Итак, если верить сообщениям японской прессы, то впервые за всю историю **Tokyo Game Show** компания **Square**, на пару с **SNK**, не станет в ней принимать участие. Вызвано это было, якобы, тем, что у этого издательства просто нечего на этой выставке показывать (а как же **Bouncer**, который должен выйти этой зимой?). Тем не менее, злые языки утверждают, что **Square** просто понравилось экономить деньги на рекламе, что и вызвало ее отказ от участия в осенней **TGS**.

KONAMI *ХОЧЕТ* СТАТЬ *СИЛЬНЕЙШЕЙ*



Несказанно разбогатевшее на разразившемся в Японии пару лет назад танцевально-музыкальном буме японское издательство **Konami**, похоже, не знает, куда теперь пристроить свалившиеся на нее шальные деньги. С одной стороны, укрепляя свои пока что непоколебимые позиции в Японии, она пытается монополизировать местный рынок спортивной и музыкальной продукции (конфликт между **Konami** и **Square** до сих пор не исчерпан, так как последняя все еще никак не может получить у **Konami** сублицензию на производство "официальных" бейсбольных симуляторов), а с другой стороны, пользуясь возможностью, она стремится также стать и крупнейшим поставщиком игр для американского и европейского рынков игр для платформы **PlayStation 2**. И эта атака, если вы еще не забыли, была начата **Konami** еще на **E3**, где она впервые продемонстрировала свой мегапроект **Metal Gear Solid 2**, который без особых проблем занял в головах

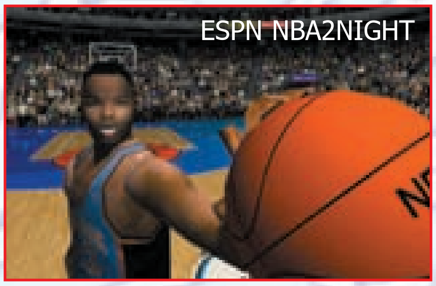


американцев до того пустовавшую нишу "основной причины покупки PS2". И хотя практически все игры от этой компании, которые были показаны на прошедшей выставке "в живую", так и не смогли произвести более-менее положительного впечатления, за мощным щитом MGS 2 этого никто просто не заметил. Теперь же, не желая терять полученного преимущества, за дело раскрутки торговой марки Konami взялось европейское отделение этой компании. И для этого японский игровой гигант решил не дожидаться начала работы ECTS и пригласить журналистов в Канны, где в середине июля прошла гигантская пресс-конференция, посвященная планируемому активному расширению присутствия Konami на европейском рынке.

Для того же, чтобы с максимальной эффективностью начать свою европейскую экспансию, Konami решила приурочить ее к выходу игровой платформы PlayStation 2, которая, по крайней мере в этом и следующем году, будет пользоваться легко прогнозируемой бешеной популярностью. И именно рекламе продуктов для этой консоли и было посвящено это мероприятие.

Всего на прошедшей во Франции пресс-конференции Konami представила более одного десятка игр: футбольный симулятор International Superstar Soccer, традиционную стучалку по клавишам, приуроченную к летним Олимпийским играм Track and Field, сборник классических двухмерных стрелялок Gradius III and IV, гонку на сноубордах Winter X Games, симулятор баскетбола NBA Tonight, перевод с игровых автоматов хитовой стрелялки Silent Scope, японскую пошаговую стратегию про роботов Red, Kojima'вские ZOE и Metal Gear Solid 2, приключенческую игру от создателей Silent Hill Shadow of Memories (бывшая Day of Valpurgies), традиционную PRG Ephemeral Fantasia, изначально создававшуюся для Dreamcast, драку-ходилку 7 Blades, изначально разрабатывавшуюся для PlayStation, и перевод суперхитовой Age of Empires 2 с персонального компьютера. Далеко не все из перечисленных выше игр были представлены в играбельном виде, но это и к лучшему (таким образом они раньше времени никого не разочаровали :)). Но зато все те проекты, которые поступят в продажу в первые месяцы европейской жизни PS2 (ISS, Track and Field, Gradius, Winter X-Games и Silent Scope), были представлены на пресс-конференции во всей своей "красе". Судить о них мы пока не будем, однако, судя по нашему опыту знакомства с ними на E3, ждать от них чего-нибудь сверхъестественного, к сожалению, не стоит. Ну а то, что на прошедшем мероприятии Konami не показала ничего нового из Metal Gear Solid 2, на самом деле никого удивлять не должно.

Напоследок стоит отметить, что вместе с анонсом своей большой-большой линейки разношерстных продуктов для европейской PS2, Konami ничего не сказала о своей работе с другими производителями игровых приставок, сообщив лишь о том, что с ними они продолжит свое сотрудничество. Соответственно, по политическим причинам в Каннах про X-Box и Star Cube ничего сказано не было, а линейка игр от Konami для Dreamcast вообще была практически проигнорирована (как будто ее продавать и не нужно). В остальном же вышеописанное мероприятие для крупнейшего на данный момент японского издательства прошло вполне успешно. И мы надеемся, что претворению его грандиозных планов в жизнь ничто всерьез не помешает.


ESPN NBA2NIGHT


SEVEN BLADES


RINGS OF RED

Свой европейский дебют на PS2 Konami подготовила не особенно заботясь о том, что практически все показанные ею игры в той или иной форме уже светились на всевозможных игровых выставках. Тем более , что большинство из них оказались далеко не столь впечатляющими как было обещано. И никаких новостей о MGS2.

CAPCOM VS. SNK: ПЕРВЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Вполне возможно, что большинство наших читателей без особых эмоций воспримет информацию о том, что японская компания Capcom приступила к тестированию своего совместного с SNK проекта для Naomi и Dreamcast под звучным названием "Capcom versus SNK: Millenium Fight 2000". Эта игра обязательно воплотит в жизнь чью-то детскую мечту, объединив в себе две самые известные в Японии двухмерные драки наших дней: Capcom'овский Street Fighter и SNK'вский King of Fighters.

Обе компании, работающие над претворением этого проекта в жизнь, отнеслись к своему совместному начинанию очень серьезно. Дело даже дошло до того, что в ней игроки смогут найти не только два варианта ведения боя (по правилам Street Fighter и по правилам KOF), которые они могут выбрать перед боем, но и по два ва-



PS one™ ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

рианта дизайна участвующих в игре персонажей. Первый вариант был полностью нарисован художниками из **Capcom**, а второй, соответственно, из **SNK**. Тем не менее, основной отличительной чертой этой драки от всех остальных станет возможность игрокам формировать команду из переменного количества героев, а не строго из двух или трех. Более того, впервые в этом жанре игрокам будет дана возможность играть командами четыре на четыре, меняя своих героев в любой момент.
На сегодняшний день в **"Capcom versus SNK: Millenium Fight 2000"** насчитывается около 30 героев. К моменту же выхода ее окончательной версии, которая поступит в продажу на **Dreamcast** третьего сентября этого года, ожидается, что количество героев достигнет более ощутимой отметки (как будто это кого-то из вас так уж сильно волнует :)).

MIYAMOTO *ДЕЛИТСЯ* СВОИМИ *СЕКРЕТАМИ*

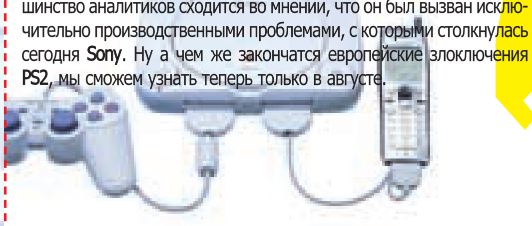
Ведущий дизайнер компании **Nintendo**, великий и ужасный **Shigeru Miyamoto**, наконец-то начал приоткрывать некоторые секреты касательно тех игр, над которыми он сейчас работает. Как вы можете сами догадаться, речь здесь идет о тех проектах, с которыми в следующем году стартует новая игровая платформа, проходящая до сих пор под кодовым названием **Dolphin**. Итак, вместе с новой консолью от **Nintendo**, помимо прочих неизвестных пока проектов, появится некий продукт, относящийся к абсолютно новому жанру "коммуникационных" игр. Что конкретно имел в виду **Miyamoto**, обзывая свое очередное творение таким словом, никто так и не понял. Однако уже в конце августа на все оставшиеся вопросы мы надеемся получить хотя бы приблизительный ответ из первых рук.

UBI*SOFT* АНОНСИРУЕТ *КУЧУ* НОВЫХ *RAYMAN'OB*

Разошедшийся по всему миру довольно приличным тиражом, созданный французской компанией **Ubi Soft** сериал **Rayman** вскоре получит сразу несколько продолжений и ответвлений. Во-первых, примерно в одно время с выходом в свет **PlayStation 2**, в продажу должна поступить обновленная версия второй части этого сериала, специально разработанная для новой платформы от **Sony**. Во-вторых, в ближайший год на прилавках магазинов должна будет появиться некая гонка под названием **Rayman Tribes**, которая сегодня разрабатывается для всех платформ "нового поколения". В-третьих, внутри компании **Ubi Soft** также началась разработка проекта **Rayman Online**, детали которого пока остаются засекреченными. Ну а в-четвертых, как вы уже сами догадались, в ближайшие год-два нас ждет встреча также и с третьей частью **Rayman'a**, которую мы все с нетерпеньем ждем :).

SONY *НАМЕРЕНА* ПРЕКРАТИТЬ *ПРОИЗВОДСТВО* PLAYSTATION *НА* СВОИХ *ЗАВОДАХ*

Нынешний лидер индустрии видеоигр, компания **Sony Computer Entertainment**, обнародовал свои планы перевести в ближайшее время производство своей первой игровой платформы из Японии в Тайвань, где над ее сборкой будут работать несколько неназванных местных производителей электроники. К такому решению компанию подтолкнула нехватка собственных мощностей для одновременного производства в нужных количествах сразу двух игровых платформ, которая в данный момент мешает **Sony** удовлетворять потребности японского рынка в **PlayStation 2** и американо-европейского рынка в оригинальной **PlayStation**.
А тем временем европейские игроки продолжают на своей шкуре ощущать последствия продолжающегося дефицита **PlayStation 2**, который корпорация **Sony** до сих пор не может удовлетворить. Как сообщило европейское отделение **SCE**, ей пришлось принять решение перенести начало кампании по принятию предварительных заказов на ее новую игровую платформу на более поздний и пока не объявленный срок (напомним, что в Европе в этом году **PS2** будет продаваться в магазинах только по предварительным заказам). И хотя официальной причиной ее переноса была названа необходимость более тщательной подготовки к этому мероприятию, большинство аналитиков сходится во мнении, что он был вызван исключительно производственными проблемами, с которыми столкнулась сегодня **Sony**. Ну а чем же закончатся европейские злоключения **PS2**, мы сможем узнать теперь только в августе.



ФРАНЦУЗСКАЯ *ЭКСПАНСИЯ* ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Не успели еще улечься страсти вокруг внезапной массивной экспансии на американский игровой рынок группы французских компаний в лице **Infogrames** (купившей **GT Interactive** и **Accolade**), **Havas** (которому принадлежат **Universal Interactive**, **Sierra** и **Blizzard**) и **Titus** (владеющей **Interplay**), как до нас дошла информация о том, что еще один французский гигант - известное издательство **Ubi Soft** - также принял решение присоединиться в этом начинании к своим коллегам.
Как сообщает английская индустриальная газета **MCV**, закончившая очередной финансовый год с очень хорошими показателями компания **Ubi Soft** в данный момент ведет переговоры о поглощении сразу двух американских игровых компаний: с трудом выходящего из кризиса ветерана игровой индустрии **Activision** и вполне финансово состоятельной **Red Storm** - издателя нашумевшего в свое время проекта **Rainbow Six**. К сожалению, ни одно из вышеперечисленных издательств пока никак не отреагировало на просочившуюся в печать информацию. Соответственно, было бы слишком преждевременно строить далеко идущие выводы об этих двух предполагаемых сделках.

SEGA *НА* ПУТИ *К* ФИНАНСОВОМУ *ОЗДОРОВЛЕНИЮ*

Японская корпорация **Sega Enterprises**, планирующая осенью сменить свое официальное название на привычное всем имя **Sega**, впервые за последние три года объявила о полученной ею в первом квартале этого финансового года прибыли. Как сообщили японские средства массовой информации, положительных результатов своей деятельности **Sega** смогла добиться благодаря проведенной в компании реструктуризации, резкому сокращению затрат на рекламу, а также благодаря успешному выпуску ее игровой платформы **Dreamcast** на североамериканском рынке. И хотя объем полученной корпорацией прибыли еще слишком далек от тех результатов, которых **Sega** достигала еще пять-шесть лет назад, аналитики, да и сама компания, выразили надежду, что и весь текущий финансовый год лидер рынка игровых автоматов и производитель первой игровой платформы нового поколения закончит с положительным балансом.



CAPCOM *СКУПАЕТ* ОСТАНКИ *SNK*?

Ушедшая с американского, европейского и азиатского рынков японская компания **SNK**, приобретенная в прошлом году за 50 миллионов долларов малоизвестной корпорацией **Aruze**, похоже, переживает сегодня далеко не самые лучшие времена. Потерявшая свою независимость после фиаско на рынке портативных игровых систем со своим аналогичным **Game Boy Color** продуктом **Neo Geo Pocket Color**, она была вынуждена под нажимом нового руководства кардинально изменить свою политику и объявить о новых приоритетах в своей деятельности. С последними, а именно с отказом от дальнейшего производства в массовом порядке типичной для прежней **SNK** продукции, было несогласно большинство ее сотрудников, которые, в результате, покинули свою компанию.
И, если верить сообщениям японской игровой прессы, бывший конкурент **SNK** на рынке игровых автоматов, японское издательство **Capcom**, выразило намерение принять к себе на работу большинство уволившихся из **SNK** сотрудников. Более того, специально для них будет организована новая студия по разработке игр и выкуплены у **Aruze** все права на производство продолжений тех игр, над которыми они раньше работали.
Однако вся вышеприведенная информация пока не находит своего подтверждения. И нам остается лишь только гадать, сможет ли **Aruze** так легко расстаться с теми торговыми марками, ради которых она в свое время и приобрела попавшее в тяжелейшее финансовое положение издательство **SNK**.



NINTENDO *DOLPHIN* ПЕРЕИМЕНУЮТ *В* STAR*CUBE*

Двадцать четвертого августа 2000 года, за день до начала работы своей ежегодной выставки **Spaceworld**, японский производитель игровых приставок, корпорация **Nintendo**, намерен провести специальную пресс-конференцию, на которой будут официально объявлены все основные детали выхода в свет его новой игровой платформы. Однако уже сегодня мы можем с большой долей уверенности сказать, что ее финальным именем станет совсем не **Dolphin**, а **Star Cube** и что именно ее название, скорее всего, может подсказать нашим читателем тот вид, который эта консоль, в конце концов, примет.

Но, кроме предполагаемого названия новой игровой системы от **Nintendo**, до нас, наконец-то, дошла и более-менее конкретная информация о ее технических спецификациях. Во-первых, несмотря на то, что диски для **Star Cube** будут изготовляться по технологии **DVD**, по своему размеру и емкости они будут отличаться от тех, которые сегодня используются, к примеру, в **PlayStation 2**. Отличаться они, правда, будут в меньшую сторону (предполагается, что на них можно будет хранить лишь около двух ГигаБайт информации), однако это вряд ли сможет отрицательно сказаться на разрабатываемых для нее играх. Также более-менее прояснилась ситуация и с контроллером для этой консоли. Если верить слухам, то по своей форме и функциональности он будет во многом

NINTENDO SPACE WORLD 2000

походить на аналогичный контроллер для **PlayStation 2**, за исключением одной детали: на нем вы не найдете старомодной цифровой крестовины.

Что же касается ее технических характеристик, то ожидается, что разработчики программного обеспечения для **Star Cube** смогут "выжать" из нее производительность в 2-3 раз большую, чем на **PlayStation 2**. Нам же лишь теперь осталось дождаться конца августа, чтобы окончательно удостовериться в правильности вышеприведенной информации.

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1.	DIABLO 2	BLIZZARD
2.	ICEWIND DALE	INTERPLAY PRODUCTIONS
3.	THE SIMS	MAXIS
4.	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2	DISNEY
5.	ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO
6.	CENTIPEDE	HASBRO
7.	SHOGUN TOTAL WAR	ELECTRONIC ARTS
8.	DEUS EX	EIDOS INTERACTIVE
9.	BACKYARD BASEBALL–2 PLAY	HUMONGOUS ENT.
10.	SIMCITY 3000 UNLIMITED	MAXIS

АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	DIABLO 2	BLIZZARD	PC
2.	KIRBY 64	NINTENDO	N64
3.	ICEWIND DALE	INTERPLAY	PC
4.	THE SIMS	MAXIS	PC
5.	POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
6.	POKEMON TRADING CARD	NINTENDO	GB
7.	PERFECT DARK	NINTENDO	N64
8.	LEGEND OF DRAGOON	SONY	PS
9.	MARVEL VS. CAPCOM 2	CAPCOM	DC
10.	TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION	PS

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
2.	PERFECT DARK	NINTENDO	N64
3.	DIABLO 2	HAVAS	PC
4.	COLIN MCRAE RALLY 2.0	CODEMASTERS	PS
5.	WWF SMACKDOWN	THQ	PS
6.	THE SIMS	EA	PC
7.	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	CODEMASTERS	PS
8.	POKEMON RED	NINTENDO	GB
9.	POKEMON BLUE	NINTENDO	GB
10.	EURO 2000	EA	PC, PS

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	FINAL FANTASY IX	SQUARE	PS
2.	JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 7	KONAMI	PS2
3.	MY SUMMER	SCE	PS
4.	PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT	ATLUS	PS
5.	EXCITE BIKE 64	NINTENDO	N64
6.	DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX	KONAMI	PS
7.	GUNDAM GIREN'S AMBITION	BANDAI	PS
8.	POCKET DIGIMON WORLD	BANDAI	PS
9.	EVERYBODY'S GOLF 2 (THE BEST)	SCE	PS
10.	JET SET RADIO	SEGA	DC



EIDOS*: "МЫ* НЕ *ХОТИМ* ПРОДАВАТЬСЯ*"*

Английское издательство **Eidos**, сумевшее, благодаря успеху приключенческого сериала **Tomb Raider**, в свое время ворваться в список самых крупных и уважаемых игровых компаний в мире, сообщило английским журналистам о том, что у него все еще остаются шансы сохранить свою независимость. Более того, один из руководителей **Eidos** официально заявил о том, что его компания вообще не имеет намерений выставлять себя на продажу, а прошлые заявления по этому поводу были сделаны под давлением сложившихся на финансовом рынке обстоятельств.

Для тех, кто не следил за развитием событий, напомним: попавшее в тяжелое финансовое положение европейское издательство недавно было вынуждено объявить о том, что в ближайшее время его может поглотить другая компания. Отказавшись сообщить журналистам ее имя, а также примерную дату сделки, оно тем самым породило множество разнообразных слухов, которые привели к резкому скачку цены на ее акции. И, как выяснилось сегодня, именно этого и добивались руководители **Eidos**, объявляя о своей "скорой" продаже.

Тем не менее, как стало известно европейским журналистам, переговоры о покупке английского издательства определенно велись, и это значит, что точка в данной истории еще не поставлена.



ULTIMA *WORLDS* ONLINE: *ORIGIN*

Платформа: PC
Жанр: online RPG
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Origin Systems
Онлайн: http://www.uo2.com
Дата выхода: лето 2001

Максим Заяц

Мы создаем миры» — этот девиз Origin Systems как нельзя лучше отражает основное направление деятельности этой компании.

Они занимаются созданием виртуальных миров с 1983 года, и, по словам исполнительного директора Джеффа Андерсона, преуспели в этом не только благодаря накопленному опыту, но и потому, что на этом пути «мы совершили практически все возможные ошибки и теперь можем избегать их». Privateer, Wing Commander, Crusader — каждая из этих игровых вселенных завоевала миллионы поклонников и стала для Origin еще одной ступенькой на пути к славе. Мир Ultima стоит в этом списке немного особняком хотя бы потому, что он единственный стал по-настоящему живым, разместившись на бескрайних просторах Интернета и получив в качестве обитателей не только компьютерных персонажей, но и реальных людей. Немногим меньше двухсот тысяч человек ежемесячно платят отнюдь не виртуальные деньги за право обитать в нем, и для многих из них Britannia стала настоящим вторым домом. Однако жизнь не стоит на месте: за оригинальной Ultima Online последовало несколько расширений, однако ясно было, что рано или поздно должна появиться на свет полноценная вторая часть. Рецепт успеха чрезвычайно прост: необходимо создать полностью трехмерный мир, придать персонажам чуть-чуть больше индивидуальности, разработать новую боевую систему и сделать все это великолепие доступным для среднестатистического геймера с не самым мощным компьютером. Сообразуясь с этими нехитрыми правилами, компания Origin принялась за создание Ultima Online 2 — игры, позднее получившей название **Ultima Worlds Online: Origin**. Почему «Origin»? Все дело в том, что игра появится на прилавках магазинов под торговой маркой EA Games, и лишнее слово в названии — всего лишь способ напомнить о том, кто, собственно, создавал ее. Несмотря на то, что работа над **Ultima Worlds Online: Origin** ведется уже довольно давно, до окончания ее еще очень далеко — однако имеющейся на сегодняшний день информации вполне достаточно для того, чтобы оценить масштабы этого проекта и в очередной раз мысленно снять шляпу перед его создателями.

Для начала давайте определимся с сюжетом. Для того чтобы внести глобальные изменения в уже давно существующий мир с его устоявшимися традициями, правилами и порядками, необходимо весьма серьезное оправдание. По счастью, разработчики игр, подобно фантастам, отнюдь не стеснены в способах влияния на свое детище и вольны делать с ним все что угодно. Хватало бы фантазии — ну а за этим дело не станет. Три этапа истории мира Britannia, три эпохи — Age of the Meer, Age of the Virtues и Age of the Overlords — являются его нас-







Рецепт успеха чрезвычайно прост: необходимо создать полностью трехмерный мир, придать персонажам чуть-чуть больше индивидуальности, разработать новую боевую систему и сделать все это великолепие доступным для среднестатистического геймера с не самым мощным компьютером. Сообразуясь с этими нехитрыми правилами, компания Origin принялась за создание Ultima Online 2 — игры, позднее получившей название Ultima Worlds Online: Origin.

тоящим, прошлым и будущим. Однако природный катаклизм, вернее, три катаклизма, произошедшие в каждой из этих эпох, привели к сжатия времени и пространства. Мир Britannia изменился, и на его просторах появились две новых расы: Meer из далекого прошлого и Juka из будущего. С тех прошло уже 200 лет. Согласитесь, это весьма и весьма непросто для трех принципиально отличающихся друг от друга народов: жить в одном мире. Рано или поздно конфликт должен был вспыхнуть, и поводом для него могло послужить все что угодно. В Logosia, земле, принадлежащей технократичным Juka, отдельные кланы сражались друг с другом, отстаивая свои, никому, кроме них самих, не ведомые идеалы; в Avenosh, вотчине Meer, влияние Ученого Совета постепенно ослабевало, и пацифистские настроения местных жителей уступали место неприкрытой агрессии по отношению ко всему чужеродному. Люди же всегда были воинственны по природе своей. Этот конфликт не мог не разразиться. По счастью, он не перерос в тотальную войну, где каждый сражается сам за себя, один против всех — но мир Britannia изменился раз и навсегда. Отныне каждому из его обитателей предстояло сделать свой выбор: для кого он живет и за кого он сражается в этой жизни...











Мы начинаем игру с выбора одной из трех рас. Персонажи в **Ultima Worlds Online: Origin** приобрели куда большую индивидуальность — помимо традиционного подбора одежды и цвета волос/кожи мы можем позаботиться даже о таких незначительных деталях, как татуировки и шрамы — все для того, чтобы сделать своего героя действительно уникальным и единственным в этом гигантском онлайновом мире. Несмотря на беспокойные времена, мы никак не ограничены в выборе места начала игры — при желании можно запросто поместить только что созданного Meer в центре материка, принадлежащего Juka, вот только как он будет оттуда выбираться и выберется ли вообще — вопрос чисто риторический. Определившись с выбором места, мы чутко прислушиваемся к зову сердца и решаем, чем нам хотелось бы заниматься в Britannia. Ах да, я забыл рассказать о новой системе развития персонажей. Похоронив идею разделения на классы, разработчики решительно ввели в игру термин «skill tree». Отныне любой, абсолютно любой гражданин виртуального мира расходует очки, получаемые при росте experience, на развитие того или иного навыка. Мы открываем соответствующий квадратик на «дереве» и получаем в результате еще два закрытых, вновь выбираем свой путь и так постепенно совершенствуем мастерство в какой-то определенной области. И что самое приятное — мы в любой момент можем забрать потраченные очки назад и перераспределить их по-новому — на тот случай, если к середине игры почтенный кузнец вдруг разочаруется в своей профессии и захочет стать... ну, хотя бы магом. Другое нововведение, позволяющее игрокам выделиться из серой массы толпы и проявить себя, заключается в развитой системе квестов. Нечто подобное уже наблюдалось раньше, однако теперь система эта приобретает невиданный доселе размах — война между представителями трех рас рождает бесчисленное множество заданий, которыми разработчики будут оделять страждущих.

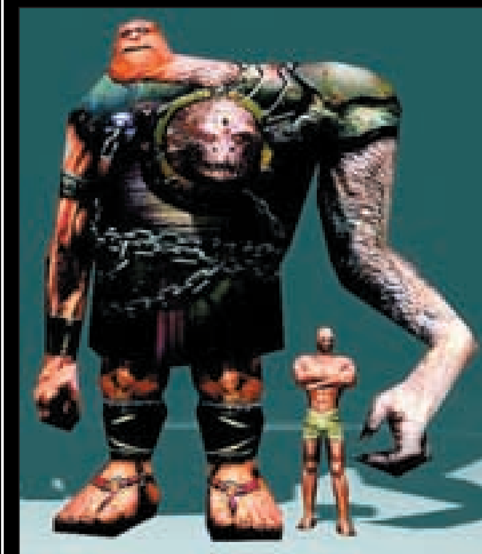
Проблема pkilling`a — тема для отдельного разговора. Не секрет, что множество игроков покинуло вселенную Ultima Online именно из-за любителей поохотиться на человечинку. И в самом деле, кому приятно прожить долгую размеренную жизнь торговца, завоевать солидную репутацию в обществе и скопить неплохое состояние — и почти все потерять в один момент, неосторожно подвернувшись под руку какому-то бродяге. Отныне приблизительно треть Britannia объявляется заповедной зоной, где убийство игроков физически невозможно. Любители файтингов и острых ощущений могут вволю оторваться на оставшихся двух третях суши, ну а те, кто предпочитает спокойную размеренную жизнь, отныне спят спокойно. И вообще, игра полнится гуманизмом. Приведя своего противника в бессознательное состояние, мы видим на экране менюшку, в которой нас вежливо спрашивают о том, желаем ли мы «организовать убийство». Мы также можем без помех завладеть пожитками поверженных врагов, но экспы за подобные фокусы не дают, и более того, это серьезно сказывается на репутации, которая в этом новом мире порой оказывается важнее умения мастерски владеть мечом.

Однако что бы мы ни говорили о развитии цивилизации и мирном сосуществовании представителей трех рас, жизнь в виртуальном мире неразрывно связана с сражениями. Вследствие перехода к тотальной и всепоглощающей трехмерности, боевая система претерпела серьезные изменения, превратив каждый поединок в некое подобие классического файтинга. Мы запоминаем наиболее удачные комбо, сочетания

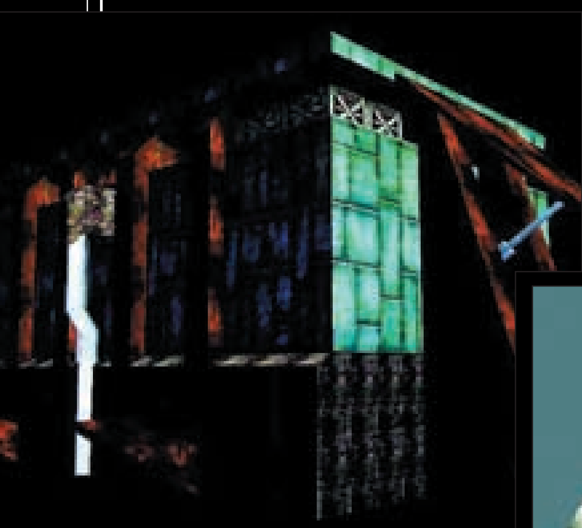
ударов, приемы защиты и применяем все это на наших противниках. Помимо традиционного воинского искусства, мы сможем противопоставить им 100 заклинаний, принадлежащих аж десяти школам магии. Врагов, кстати, ожидается весьма немало: помимо людей-человеков на равнинах, в горах, лесах и подземельях Britannia нас поджидает опять же добрая сотня озлобленных монстров различных цветов и размеров. Обучаясь не только на своих собственных промахах, но и на ошибках коллег, разработчики сделали особый упор на проработку pathfinding этих милых чудовищ — двигаться они должны правильно, грамотно и четко усвоив правило о том, что кратчайшим расстоянием между двумя точками является прямая, но на этой прямой попадаются какие-либо препятствия, их следует обходить, а не ломиться тупо напролом.

Ну и, разумеется, в результате сражения кто-то оказывается победителем, а кто-то, увы, проигравшим. Погибший персонаж в **Ultima Worlds Online: Origin** не теряет experience, более того, с помощью специального заклинания он может «благословить» какой-то предмет, с тем чтобы тот не был утерян даже в случае внезапной гибели владельца. Самой большой неприятностью является, пожалуй, вероятная потеря всего содержимого inventory, однако после этой малоприятной процедуры мы благополучно возрождаемся в каком-нибудь безопасном месте — городе или храме. Впрочем, не все так тихо и благостно — если ухитриться умирать по десять раз на дню, experience все-таки сократится. Для того чтобы помочь слабым персонажам начального уровня, введена следующая система: нападая на них, монстры в случае победы не убивают свою жертву, а просто приводят ее в бессознательное состояние и, обчистив inventory, благополучно удаляются.

Мир Ultima Online стал полностью трехмерным. Любому, кто играл в Ultima IX: Ascension, фантастически красивую и бессовестно тормозящую практически на любом компьютере, следовало бы основательно насторожиться при этом заявлении. Однако разработчики торжественно клянутся, что ничего подобного больше не повторится, и им приходится верить хотя бы потому, что существование серьезно тормозящей ОНЛАЙНОВОЙ игры попросту лишено смысла. Итак, нас ждет абсолютно новый движок, и мы сможем наслаждаться игровым видом от первого и от третьего лица (второй вариант, похоже, окажется единственно верным), а также разнообразием образов и архитектурных стилей, определяющих внешний облик трех рас: древними сооружениями людей-кошек Meer, урбанистическими зданиями воинственных Juka и уже знакомыми, но все же такими непривычными в 3D постройками людей.



Произошедшие совсем недавно в Origin кадровые перестановки (если можно назвать перестановками уход президента компании вместе с десятком верных сотрудников) чуть было не поставили судьбу проекта под вопрос. Впрочем, на момент ухода Гэрриота (он же лорд Бритиш) проект уже находился на достаточно продвинутой стадии разработки, когда непосредственное участие его вдохновителя ужу особенно не требовалось. Ну а результат работы новой команды мы увидим уже скоро.



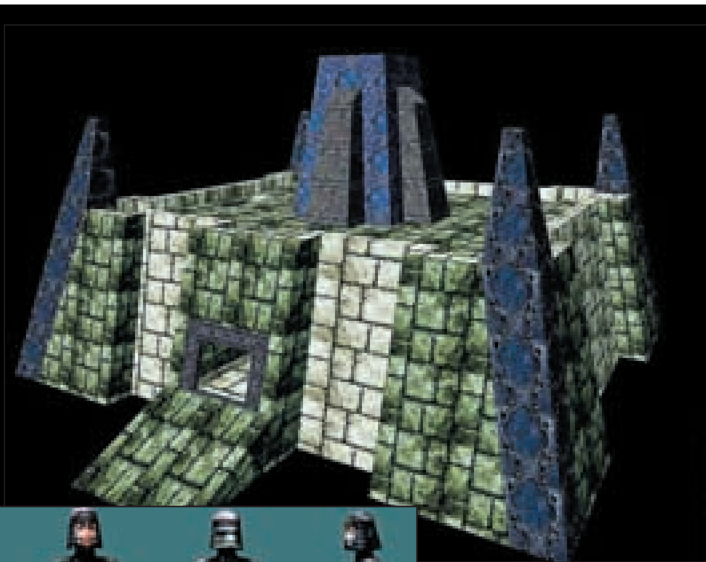








Одной из основных проблем, с которыми приходится сталкиваться разработчикам при создании трехмерного онлайнового мира, является невозможность использования большого числа полигонов и качественной анимации персонажей, обусловленной невысокой скоростью современных каналов связи. Как следствие, для того чтобы добиться более-менее достойного облика (а что может быть важнее в RPG, где самое главное — вжиться в образ?), приходится идти на различные ухищрения. С помощью одного из них, получившего название deformable mesh technology, заполняются неровные стыки между полигонами и сглаживаются острые углы, в результате чего персонажи выглядят куда более реалистично. Следуют отдать должное разработчикам: судя по появившемуся недавно в Сети ролику, и в плане анимации





движущихся объектов, и в плане подбора текстур они выжали из движка максимум его возможностей, и результат этой работы и в самом деле радует глаз. Чего стоит один знаменитый город Yew, который отныне представляет собой не бесконечную череду деревьев, соединенных между собой мостами, а одно гигантское дерево, к вершине которого поднимается спиральная платформа, огибая различные строения, расположенные прямо в стволе.

На сегодняшний день **Ultima Worlds Online: Origin** выглядит абсолютно логичным продолжением первой части, следующим этапом на пути развития онлайновых ролевых игр. Безусловно, Origin пришлось в чем-то пойти на уступки: ограничить свободу игроков (в случае с pkiller`ами) и упростить систему развития персонажей (skill tree). Однако все эти изменения вносились опять-таки в угоду массовости, дабы самый недотепистый геймер чувствовал себя в новом мире Britannia комфортно и уверенно как ребенок в памперсах. И в результате уже сейчас можно с уверенностью говорить о том, что в случае, если разработчикам удастся установить приемлемые системные требования, армия поклонников игры значительно разрастется (а если ввести льготный тариф для России, вообще увеличится в несколько раз :-)). Новый трехмерный мир, новая боевая система,



новые возможности для жизни в виртуальном мире, созданном фантазией многоопытных разработчиков, — большего, пожалуй, нельзя и желать. Впрочем, нет, одно пожелание все-таки будет: хочется, чтобы игра вышла в срок и чтобы к тому времени у нее появился достойный конкурент — ведь все в этом мире познается в сравнении.



TIMELINE

Платформа: PC, Dreamcast
Жанр: автомобильные гонки
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Timeline Computer Entertainment
Онлайн: http://www.timelinestudios.com
Дата выхода: III-IV квартал 2000

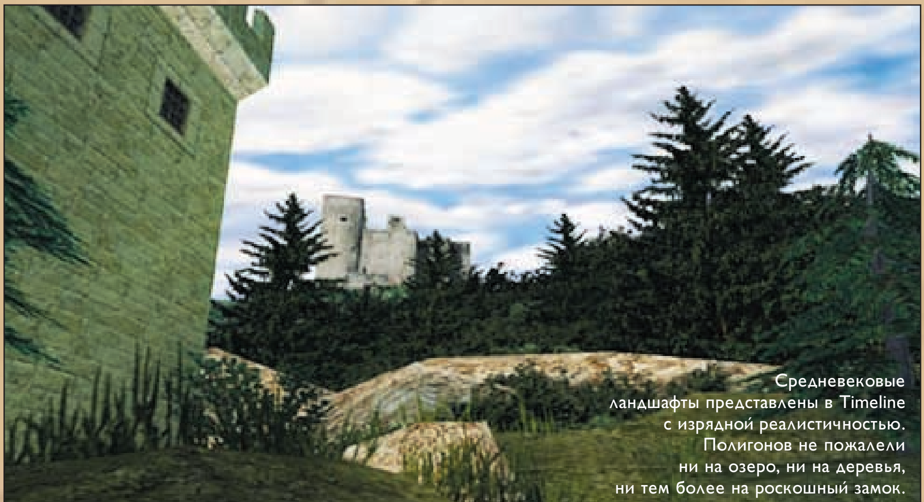
Деньги нужны человеку для того, чтобы никогда о них не думать. Так говорили классики российской социальной фантастики, и я с ними целиком и полностью согласен. Представляете, как обидно опаздывать на последний поезд в метро? Или и того хуже: иметь ангела-хранителя и не иметь денег на то, чтобы попасть в нору к подземным электричкам.

Вячеслав Назаров

Time what is time
I wish I knew how to tell you why
It hurts to know
Aren't we machines
Time what is time
Unlock the door
And see the truth
Then time is time again
Blind Guardian «Time What Is Time»

Неудивительно, что люди всеми доступными способами стараются добыть еще немного звенящих таньгэ, чтобы наконец-то забыть про них. Впрочем, удается это очень редко и очень немногим. Причин тут может крыться вагон и маленькая тележка. Та же глобальная сетка по имени Интернет. В случае со мной она оказалась в точности похожей на женщину: через несколько дней после нашего знакомства она потребовала зарегистрироваться и стала ежемесячно тянуть с меня деньги. Впрочем, у каждого существуют собственные проблемы и комплексы, и каждый решает их в зависимости от имеющихся в наличии извилин. Те, у кого такая извилина всего одна и ведет прямо к выходу, становятся наемными самоубийцами. Более сообразительные господа ищут новые сферы приложения своих талантов. Например, Майкл Крайтон — создатель сериала «Скорая Помощь», сценарист фильма «Парк Юрского периода» и по совместительству автор сверхпопулярного в США романа «**Timeline**» — основал компьютерную компанию, которая будет заниматься разработкой игр. Конечно же, все они станут базироваться на произведениях самого Крайтона. Первым проектом обещает стать нашумевший **Timeline**.

Сюжет грядущей игры обещает быть таким же запутанным, как недавно принятая вторая часть налогового кодекса России, но в этом есть и своя прелесть. В основу **Timeline** ляжет история Майкла Крайтона о путешествующих во времени студентах. В то время как российские грызуны гранита науки вынуждены готовиться к сессиям, обложившись пачками с сигаретами, ящиками с пивом и девушками с большими... объемами... э... мозга, их американские коллеги мотаются между веками и тысячелетиями. Справедливости ради стоит отметить, что, несмотря на всю свою американизированность, господа-студенты шляются из мира в мир не только с целью развлечься в перерывах между занятиями. В игре они будут вынуждены перенестись в феодальную Францию образца XIV века, чтобы отыскать своего любимого профессора, затерявшегося в пламени войны, разгоревшейся между французами и англичанами. Оста-



Средневековые ландшафты представлены в Timeline с изрядной реалистичностью. Полигонов не пожалели ни на озеро, ни на деревья, ни тем более на роскошный замок.

Компании Timeline Computer Entertainment не исполнилось еще и полутора лет с момента ее основания Майклом Крайтоном в апреле 1999 года в Северной Каролине. Можно сказать, что у этой организации еще молоко на усах не обсохло, а она уже готовится к выпуску своей первой игры — Timeline.

вим пока в стороне вопрос о том, какого черта пожилого американца понесло в мрачное средневековье. Это выяснится уже к середине игры, до которой, смею уверить, добираться придется далеко не один десяток часов реального времени. Гораздо интереснее то, что по заявлению самого Майкла Крайтона, который в настоящее время полностью погрузился в работу над **Timeline**, данный проект позволит виртуальным путешественникам почувствовать самое настоящее волнение от неожиданных и опасных приключений, разворачивающихся в средневековой Европе. При этом разработчики, хорошо отрепетировав свою речь, слаженным хором утверждают, что «уникальный дизайн игры» создавался с таким расчетом, чтобы максимально упростить управление главными героями. В **Timeline** игроки смогут легко и просто путешествовать по Франции времен рыцарей, драконов и ведьм, совершенно не заморачиваясь сложными командами, представляющими собой запутанные комбинации клавиш, и не нуждаясь в постоянном подглядывании в толстенные User's Guide'ы.

Техническое воплощение в **Timeline** всех душераздирающих идей Крайтона планируется осуществлять с помощью технологии OpenSpace 3D, созданной в недрах северо-каролинской компании Virtus Corporation. По замыслу команды Timeline Computer Entertainment этот движок будет применяться ими в целом ряде игр и «покажет миру, что такое новое поколение компьютерных игр».

Благодаря OpenSpace 3D в **Timeline** игроки смогут взаимодействовать с десятками уникальных, буквально живых персонажей, а также с сотнями уже дохлых героев и никогда не оживавшими неодушевленными предметами. В работе над проектом принимают участие такие герои вчерашних дней, как Майкл Бэйкс и Дэвид Смит, создававшие спецэффекты для знаменитого фильма Джеймса Камерона «The Abyss». Кроме того, им помогают люди, трудившиеся на должностях дизайнеров и пивоподавателей в таких кинопроектах как «Aliens» и «Star Wars». Поэтому в высоком качестве того, как безусловно интересные идеи Майкла Крайтона будут облечены в осязаемую для глаз форму, можно практически не сомневаться. Хотя сейчас я сужу лишь по имеющейся информации, и в действительности все может оказаться не так, как на самом деле. Поэтому я оставляю за собой право изменить свое мнение относительно того, что Timeline окажется замечательной игрой. Ведь любой думающий человек всегда имеет возможность передумать.



Техническое воплощение в **Timeline** всех душераздирающих идей Крайтона планируется осуществлять с помощью технологии OpenSpace 3D, созданной в недрах северо-каролинской компании Virtus Corporation. По замыслу команды Timeline Computer Entertainment этот движок будет применяться ими в целом ряде игр и «покажет миру, что такое новое поколение компьютерных игр».

Timeline, безусловно, является очень любопытным проектом. Для того, чтобы снискать популярность в народе, у него есть все необходимое: оригинальный сюжет, зарекомендовавший себя в качестве увлекательного романа, техническая база, способная обеспечить реализацию самых амбициозных планов, команда, обладающая огромным опытом и, хочется верить, каким никаким талантом. Таким образом, у господина Майкла Крайтона есть возможность уже этой осенью значительно поправить свое материальное положение. Впрочем, будем надеяться, что он взялся за игру не только ради этого. Но и из любви к искусству. Искусству строительства виртуальных миров.

СИ*PREVIEW*



FEAR EFFECT: RETRO HELIX



Платформа: PlayStation
Жанр: Adventure
Издатель: Eidos
Разработчик: Kronos Digital Entertainment
Онлайн: www.eidos.co.uk
Дата выхода: I квартал 2001

Михаил Разумкин

Не прошло и нескольких месяцев после выхода великолепного Fear Effect, как его создатель Kronos Digital Entertainment совместно с не менее великолепным Eidos объявили о создании его продолжения, а точнее приквела. И как водится, наобещали целую кучу нововведений и улучшений.

Вы когда-нибудь обращали внимание, насколько круто и стильно смотрятся черно-белые рекламы на страницах глянцевых цветных журналов. Особенно это заметно, если к общей черно-белой гамме немного добавлено цветных «вкраплений». Слава богу, в играх никто до такого еще не додумался (единичные случаи все же были — ч/б режим в Bushido Blade), но кто знает, что ждет нас впереди? Однако некоторое время назад у различных команд разработчиков четко прослеживается любовь к новому стилю (направлению) графического исполнения игр, который на фоне общего буйства красок, спецэффектов и текстур смотрится как упомянутая ч/б реклама. Попытаемся представить, что же это за направление. Все достаточно просто, цветовая палитра части изображения снижена чуть ли не до 16 цветов, никаких полутонов и оттенков, только чистая заливка. Каждому полигону — свой цвет, и четкая жирная обводка по контуру всей модели. Как я уже сказал, такое графическое исполнение не обязательно присутствует на всей картинке, например, так могут быть представлены лишь персонажи игры. Но возможны варианты. По такому стандарту выполнены уже вышедшие Shadow Watch, Jet Set Radio, оригинальный Fear Effect, только готовящийся к «релизу» Sonic Shuffle и многие другие. Конечно, если говорить точнее, то все новое это хорошо забытое старое. Поскольку на заре трехмерных игр подобная тактика была довольно распространена. Но тогда это была насущная необходимость, а теперь лишь модная фишка, зато насколько стильная!

Не знаю, кому первому в голову пришла идея такого исполнения игр, но одно совершенно верно — вышедший в феврале этого года **Fear Effect** был первым! Видимо за нестандартный внешний вид и пострадал, т.к. несмотря на практически полное совпадение по игровому процессу с суперпопулярной серией Resident Evil и качественное исполнение, он едва разошелся по всему миру полумиллионным тиражом. Мало этого, будучи довольно скромно освещенной в Интернет во

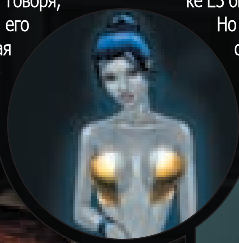






время разработки (всего несколько скринов из вступительного ролика), эта игра появилась настолько незаметно и стремительно, что даже не удостоилась полноправного обзора в нашем журнале (во многом это наша вина). Во всем же остальном **Fear Effect** оказалась очень достойным проектом. На фоне бесконечных резидентов на меня как будто повеяло свежим морским бризом, когда я впервые увидел эту игру в действии. Непривычный, но в то же время абсолютно не портящий общего впечатления вид персонажей, таинственный, ни на что не похожий сюжет, странным образом переплетающийся с китайской мифологией, и до боли знакомый игровой процесс — одним словом я был в восторге.

Даже само название **Fear Effect** — не случайный выбор. Поскольку стандартный для многих подобных игр «life bar» здесь заменен на «fear meter», показывающий психологическое состояние вашего героя, проще говоря, чем сильнее он напуган, тем проще его убить. Состояние «Complete Fear» (полная паника) практически равносильно смерти. Весь игровой процесс построен по классической схеме — отстрел врагов,



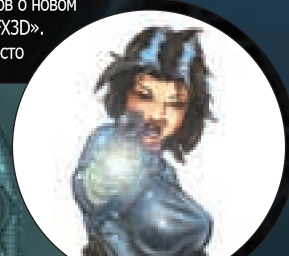




немного сюжета (ролики и все такое), вновь отстрел, решение головоломки, босс и все по новой до самой смерти. Хотя было еще несколько отличий игры от классического «резидента» как в лучшую сторону, так и наоборот. В **Fear Effect** никогда не нужно было искать «интерактивных предметов» на общем пререндеренном фоне. Как только вы подходили к подобному месту, на экране возникала соответствующая надпись — никаких проблем типа «интересно, а можно взять вооон ту баночку?» не возникало. Несколько изменилась система управления персонажем, но из-за ее неинтуитивности в игре часто возникали неприятные моменты, т.е. перед боем приходилось определять, как прореагирует ваш герой на нажатие крестовины джойстика, чтобы «круто» не выкатиться из-за угла с готовым к бою оружием, но спиной к врагам. Не очень развита оказалась и так любимая всеми фанатами RE возможность повторной игры — ни секретных комнат, ни новых врагов, персонажей или оружия, ни ветвления сюжета, только три различные концовки (хотя для меня это весьма спорный недостаток). С другой стороны, было целых три «играбельных» персонажа, переключение между которыми происходило довольно часто, и сбалансированная система оружия (совершенно бесполезный в «резидентах» нож в **Fear Effect** без проблем перерезал глотки врагам, экономя патроны для более поздних миссий).

Исправляя ошибки прошлого, я воспользовался удобным случаем и сделал небольшой обзорчик оригинальной игры, а заодно ввел в курс дела тех, кто по каким-то причинам еще не знаком с этой новой серией игр. Однако пора переходить к предмету нашей статьи — приквелу, или игре, повествующей о более раннем периоде жизни героев **Fear Effect**, о чем, собственно, и говорит ее название — **Fear Effect: Retro Helix** (спираль в прошлое).

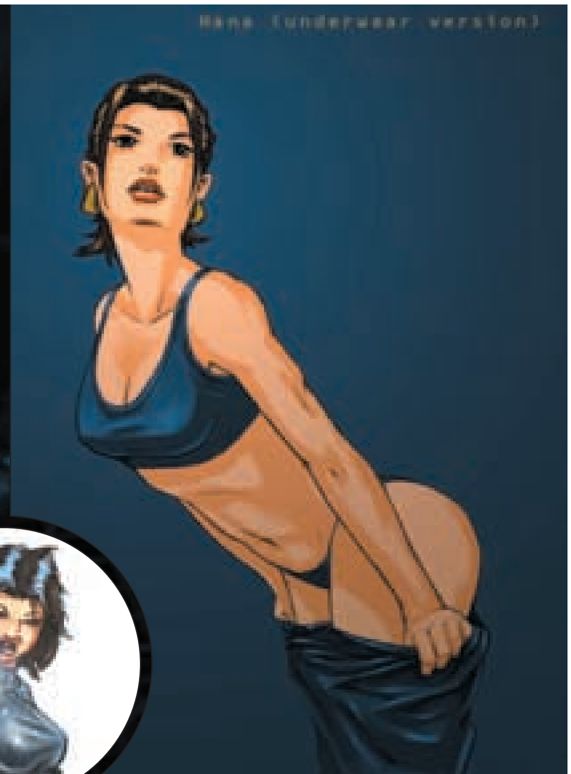
По всей видимости, разработка новой игры началась сразу же по окончании работ над первым проектом, т.е. в начале этого года. И уже на недавно прошедшей в LA выставке E3 была продемонстрирована демо-версия **Retro Helix**. Но в визуальном плане эта демка мало отличалась от предшествующей игры, несмотря на всевозможные заявления разработчиков о новом графическом движке «Motion FX3D». Но будем считать, что они просто





спешили к выставке и все сделали на старом ПО. Возможно именно по этому во всей Интернет не найти ни одного реального скрина из игры, и весь представленный в статье графический материал — это лишь концептуальные работы. Не имея точного представления, как же все-таки будет выглядеть игра в финале, мы все же можем в избытке вам рассказать, что задумали умельцы из Kronos.

Итак, **Retro Helix** переносит нас на три года раньше событий, имевших место в первом Fear Effect. Мы вновь встретимся с троицей наемников: помолодевшей и заметно похорошевшей Hana Tsu-Vachel (очевидно, ввиду снижения популярности Ms. Croft Eidos решила сменить героиню и утвердить нового виртуального идола), бывшим воякой Royce Glas и хладнокровным убийцей Jakob «Deke» Decourt. Все они еще незнакомы, но наняты практически для одной миссии — каждый должен найти одну из трех частей некого артефакта, который должен уберечь человечество от некой генетической болезни, а заодно и является мощным оружием. И чтобы их миссия оказалась выполнимой, им придется соединить усилия. Но в игре присутствует еще и четвертый (тоже играбельный) персонаж — не менее прекрасная блондинка Rain Qin. Она является компаньонкой и близкой подругой Hana Tsu-Vachel (Eidos не делала никаких прямых заявлений, сказав лишь, что они ну очень близкие подруги :)). Кроме того, Rain Qin является ключевой фигурой во всей сюжетной линии Retro Helix, как обычно, жутко переплетенной с китайской мифологией, затрагивающей даже причину возникновения жизни на Земле и открывающей завесу над невообразимой судьбой, что уготована человечеству.



По мере прохождения игры героям придется вновь побывать в Гонконге, правда, уже в другой реальности; пройти сквозь «Адскую кухню» Нью-Йорк Сити, плутать по закоулкам Ксианского «города Стен», чтобы в конце концов найти потерянную гробницу первого императора Китая и добраться до острова бессмертных — Penglai Shan. Там они встретят сестру-близнеца Rain Qin — таинственную Mist, и, как принято в Fear Effect, должны будут решить, кому жить, а кому...

Да, на данный момент создатели игры планируют реализовать 12 различных концовок. Так что любителям «replayability» будет чем поразвлечься. Каждой новое прохождение игры будет открывать ранее недоступные режимы и фишки. Например, станут доступны некоторые комнаты и игровые области, кроме того, повторная игра призовет к жизни новые толпы врагов (всего их 60 различных типов), расположенных отнюдь не на привычных местах.

Применение нового графического движка, использующего streaming technology (постоянную подгрузку областей, куда вы в принципе можете попасть) позволит не только улучшить графику, но практически свести к нулю время перехода из одной области в другую (помните знаменитые резидентовские двери). Это же позволит исправить один из самых досадных недостатков прошлой игры — чрезмерно длительную перезагрузку игры после вашей гибели, теперь этот процесс будет проходить практически мгновенно. Визуальное представление игры, если подходить к вопросу в общем, практически не изменится — трехмерные персонажи на пререндеренном фоне. Однако заметно улучшится детализация как 3D моделей, так и плоских картинок. Увеличится количество интерактивных трехмерных же предметов заднего плана, которых тем или иным образом можно будет использовать по ходу игрового процесса. Любителей смотреть видеоролики ждут целых 120 минут компьютерной анимации. Это, конечно, не шедевры от Square или Namco, но, судя по роликам с E3, тоже впечатляющее зрелище.

Возможно, многим моя статья покажется несколько суховатой — этаким перечислением фактов, но позвольте, на данный момент мы только этим набором фактов и обладаем (и не только мы). А пока нет реальной демки игры или хотя бы нормальных скриншотов, как-то не хочется «кормить» вас собственными домыслами. Определенно можно сказать лишь одно: если Kronos удастся воплотить в жизнь все задуманное (а особых проблем я не вижу), то в начале 2001-ого года мы получим великолепную игру — достойный подарок уходящей на вечный покой PlayStation. Мы же в свою очередь будем пристально следить за развитием этого СИ PREVIEW

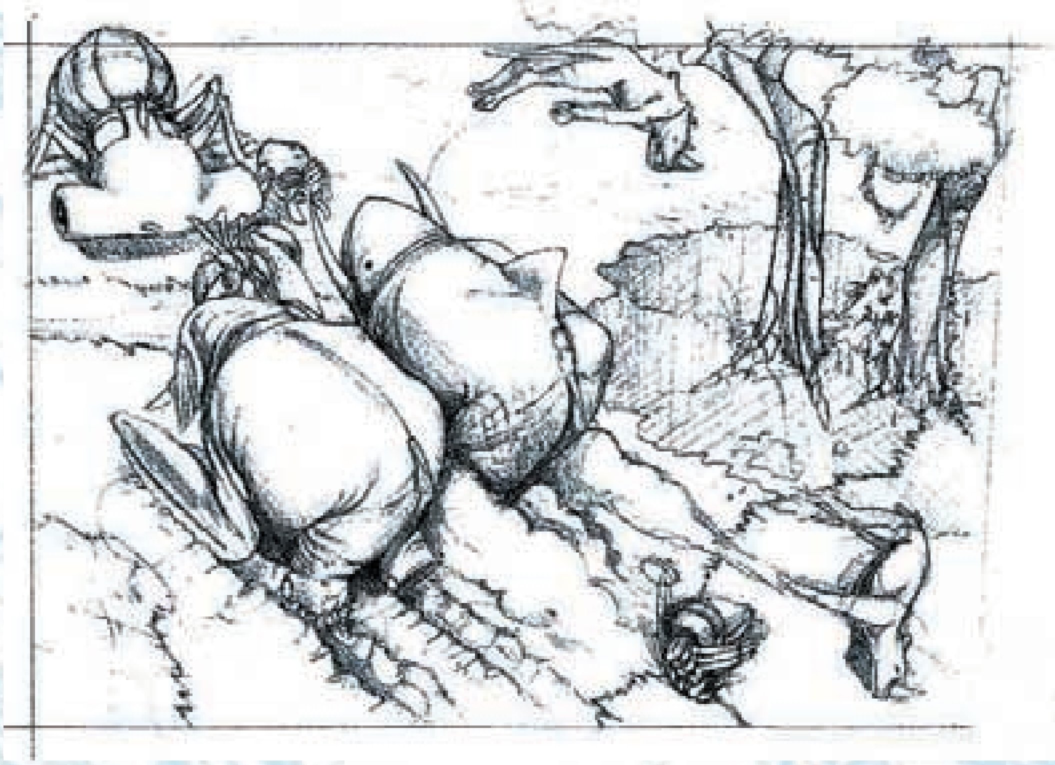
Платформа: PC
Жанр: RTS
Издатель: Microsoft
Разработчик: Relic
Онлайн: http://www.relic.com
Дата выхода: осень 2001

SIGMA

Максим Заяц

На проходившей в марте пресс-тусовке Gamestock компания Microsoft заявила о своем желании издавать следующую игру от Relic Entertainment. Это стало еще одним подтверждением того, что первый проект канадских разработчиков — космическая 3D-стратегия Homeworld — не только изменил наши представления о RTS, но и завоевал своим создателям весьма солидную репутацию. До недавнего времени все детали относительно нового детища Relic держались в строжайшем секрете, и лишь сейчас от разработчиков начала поступать первая информация.

На проходившей в марте пресс-тусовке Gamestock компания Microsoft заявила о своем желании издавать следующую игру от Relic Entertainment. Это стало еще одним подтверждением того, что первый проект канадских разработчиков — космическая 3D-стратегия Homeworld — не только изменил наши представления о RTS, но и завоевал своим создателям весьма солидную репутацию. До недавнего времени все детали относительно нового детища Relic держались в строжайшем секрете, и лишь сейчас от разработчиков начала поступать первая информация. «S» — в математике этот греческий символ часто употребляют для обозначения суммы. Пожалуй, невозможно было подобрать лучшее название для этой игры — трехмерной стратегии реального времени, в основе которой лежит генетическое конструирование боевых юнитов. Именно сумма различных частей рождает в итоге целое — уникальных непобедимых бойцов, которые должны привести нас к победе в битве за спасение мира от козней очередного злодея.



Доктор Моро удавился бы от зависти, наблюдая за превращениями, происходящими в генетической камере. Берем гориллу, берем гиену, помещаем их туда и получаем в результате гиеллу... или горену. Новорожденный монстр успешно совмещает в себе сильные и слабые стороны своих родителей. Что до внешнего вида... ну, в семье не без урода.

1933 год. Наш главный герой Rex Chance — эдакий супермен, смесь Джеймса Бонда и Индианы Джонса — отправляется на острова Varietas для того чтобы отыскать там пропавшую ученого-генетика Lucy Williams. По прибытии с ним случается небольшая неприятность (если небольшой неприятностью можно назвать авиакатастрофу), и, придя в себя, он обнаруживает, что оказался пленником милого человека по имени Upton Julius. Тот захватил в плен доктора Williams, для того чтобы с помощью разработанной ею технологии **Sigma** создать армию генетических мутантов и — естественно — завоевать весь мир. От нас требуется самая малость — встать во главе этой армии и принести Julius`у победу на блюдечке с голубой каемочкой. Хитрый парень Rex поначалу охотно соглашается на это предложение, а затем, заполучив аппарат **Sigma**, начинает собирать собственную армию для того чтобы остановить безумца, спасти мир и очаровательную Lucy с ним заодно. Разумеется, без боя Julius сдаваться не собирается, а потому на островах Varietas начинается настоящая война — война зверей. Все дело в том, что в качестве «материала» для создания своей армии нам приходится использовать обитающих на островах животных, создавая с помощью технологии Sigma все более и более причудливые гибриды.

Помните, в середине 80-х был такой фильм — «Муха»? Главный герой-ученый изобрел телепортер и благополучно перемещался из кабины в кабину до тех пор, пока в это путешествие вместе с ним не отправилась обыкновенная муха. Компьютер «растерялся» и решил соединить ДНК человека и насекомого. Получившийся в результате гибрид разумному описанию не поддается. Скажем прямо: кончил он плохо. Но то был результат ошибки, а вот в игре мы вполне осознанно скрещиваем с помощью специального аппарата свежепойманных животных. Поверьте, это очень просто. Для начала мы посылаем на промысел охотника, строго-настрого запретив ему возвращаться без добычи. Всего на островах Varietas обитает более 60 различных видов животных, и уж кого-нибудь из них ему удастся без особого труда отловить для нашей коллекции. Дальше начинается самое главное — процесс творения. Доктор Моро удавился бы от зависти, наблюдая за превращениями, происходящими в генетической камере. Берем гориллу, берем гиену, помещаем их туда и получаем в результате гиеллу... или горену. Новорожденный монстр успешно совмещает в себе сильные и слабые стороны своих родителей. Что до внешнего вида... ну, в семье не без урода. Самое главное: мы даже вольны решать, в каких пропорциях нужно скрещивать исходный материал. Нужно больше скорости? «Гиенья» часть становится больше. Требуется сильный боец? Увеличиваем процент «гориллы». Всего существует несколько десятков параметров, по которым мы можем оценивать животных и комбинировать их. Вот несколько простейших примеров. Успешно проведенная разведка может обеспечить половину победы. Что для этого нужно? Быстрота и скрытность. Та-ак, сейчас прикинем... Ага, гепард и хамелеон. Получившееся в результате существо способно передвигаться с очень большой скоростью, оставаясь при этом практически незаметным для неприятеля. Или, например, такая ситуация (взятая, кстати, из реального play-теста игры). Нашу базу методично превращают в руины существа, созданные из китов и носорогов. Приглядевшись повнимательнее к собственному зоопарку, мы понимаем, что силой на силу ответить, увы, не удастся. Однако довольно скоро находится вполне изящное и красивое решение: соединив пираний (этих милых вечно голодных рыбок, способных дочиста обглодать быка за несколько секунд) с обыкновенными летучими мышами, мы получаем отряд крылатых плотоядных монстров, которые через некоторое время оставляют от рогатых китов весьма симпатичные скелетики.

Примеры подобных ситуаций можно приводить до бесконечности — и практически бесконечным кажется разнообразие животных, которых мы можем получить в результате генетических экспериментов. Кстати, далеко не все они будут пригодны только для ближнего боя — гибриды обезьян, например, способны весьма эффективно метать в противника обломки скал, более того, разработчики обещают даже что-то огнедышащее (ума не приложу, каких животных нужно будет положить в основу такой твари). Разумеется, имеются и некоторые ограничения, поставленные самой матерью-природой. Так киты, даже с носорожьими лапами, будут не вполне уверенно чувствовать себя на суше, верблюды, ока-

завшись среди вечных снегов, очень скоро откинут копыта, так же как и белый медведь, взбесившийся от жары в джунглях. А почему снега соседствуют с тропиками, спросите вы? Ну, это очень просто — острова Varietas потому так и называются, что для успешного проведения эксперимента на них был создан искусственный климат. Путешествуя с одного клочка суши на другой, мы можем найти степь и пустыни, джунгли и ледники — и, конечно же, разнообразнейших животных, в них обитающих.

Конечно же, далеко не всех зверей мы сможем изловить собственными силами, а значит, для того чтобы создавать действительно уникальных существ, нам понадобится чья-то помощь. Она, как это ни странно, приходит от местных жителей. На островах Varietas обитают люди — преимущественно дикие племена, но это нам даже на руку. Ну кто лучше этих самых дикарей умеет обращаться с животными? Остается лишь одна небольшая проблема — заставить их подчиняться нам. Для этого придется попотеть и сотворить существо, как две капли воды похожее на идола, которому поклоняется то или иное племя. После этого дикари будут у нас в руках и с радостью выполнят любой приказ — будь это отлов голубого кита (по слухам, это самое большое существо в игре) или охота на редких бабочек.

Уши, хвосты, ноги, крылья — все это распределяется в зависимости от процентного соотношения ДНК, и, смешивая, к примеру, жирафа с осьминогом, в первый раз мы можем получить голову на пятнистой длинной шее и щупальцы вместо ног, а во второй — копыта, над которыми мрачно возвышаются студенистые глаза-блюдца и твердый клюв.

Разумеется, когда мы экспериментируем с различными гибридами, большое внимание уделяется не только получившимся в результате характеристикам, но и внешнему виду, искусственному интеллекту, озвучке. Начнем, пожалуй, с графики. Разработчики пока еще не готовы опубликовать скриншоты, но уже известно, что базовые модели животных состоят приблизительно из 10000 полигонов и выполнены в классическом «мультяшном» стиле. Получившийся в процессе скрещивания гибрид приобретает черты обоих «родителей». Уши, хвосты, ноги, крылья — все это распределяется в зависимости от процентного соотношения ДНК, и, смешивая, к примеру, жирафа с осьминогом, в первый раз мы можем получить голову на пятнистой длинной шее и щупальцы вместо ног, а во второй — копыта, над которыми мрачно возвышаются студенистые глаза-блюдца и твердый клюв. При минимальной примеси чужой крови внешние изменения могут быть практически незаметными. Ну, выросли у страуса ослиные уши, а у осла когти — по сравнению с творящимся вокруг безобразием это как-то даже несерьезно. При скрещивании особей различных видов изменяются и их голоса. Жуткий рев, переходящий в клекот, издаваемый тем или иным гибридом, вполне может оказаться сочетанием чего-то вполне безобидного — птичьего крика и лая собаки, например. Наконец, AI создаваемых нами существ также является вполне непредсказуемым — упомянутая в самом начале этого материала «горена» вполне может сочетать в своем характере безрассудную храбрость гигантской обезьяны с трусливой осторожностью гиены.

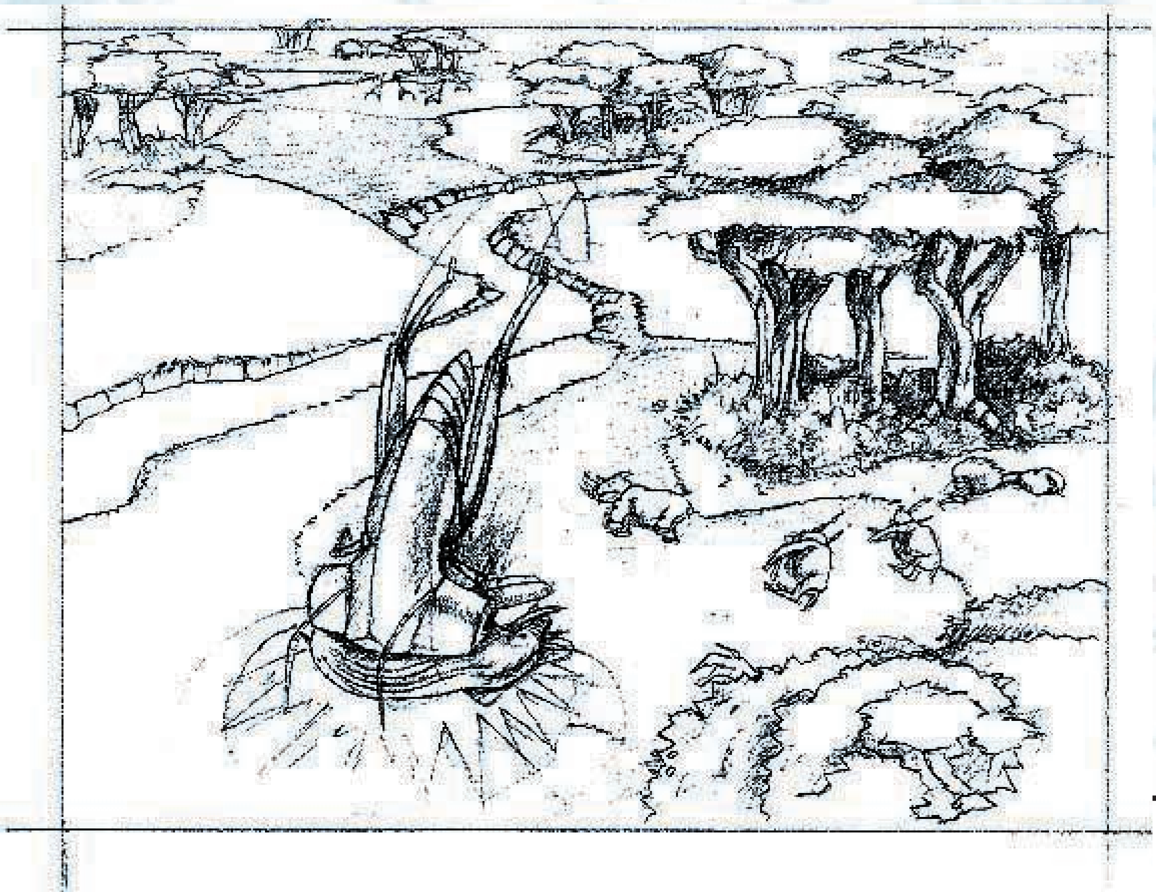


От космических баталий к разведению домашних животных. Команда Relic, занятая в проекте Sigma.

Поразмыслив, разработчики решили быть поближе к народу. Вспоминая о том, сколько нареканий вызывал ненавязчивый пятнадцатиминутный tutorial в самом начале Homeworld, в котором нас добросовестно и детально знакомили с приемами управления камерой, команда Relic решила не повторять предыдущих ошибок и сделать интерфейс максимально демократичным. Мы можем предоставить управление камерой компьютеру, целиком и полностью отдавшись конструированию своей армии и последующим сражениям, или же изменять ее положение вручную, добиваясь оптимального результата. Во всем, что касается управления войсками, **Sigma** представляет собой классическую 3D RTS — здесь разработчики решили следовать правилу «лучшее — враг хорошего» и не изобретать заново велосипед, ограничившись системой a-la Myth.

В числе дополнительных бонусов, призванных скрасить жизнь фанатам и оттянуть неизбежную ссылку игры на пыльную полку, следует упомянуть редактор, позволяющий создавать новых существ, карты и даже звуки. Представьте себе крокодила, кричащего голосом любимого соседа-алкоголика — забавно, ничего не скажешь. В планах разработчиков также выход add-on`а с динозаврами и всевозможная поддержка онлайновых multiplayer-побоищ.

Sigma находится в разработке с декабря 1998 года, но проект до сих пор еще весьма далек от завершения. Остается множество нерешенных вопросов, и один из главных: можно ли будет создавать гибридов второго уровня, то есть скрещивать уже мутировавших животных? Руководство компании считает, что это было бы весьма и весьма неплохо, однако команда разработчиков придерживается несколько иного мнения. Имея возможность комбинировать в различном процентном соотношении даже 60 базовых видов, мы получаем в итоге несколько миллиардов уникальных существ. Что случится, если позволить скрещивать их дальше, предугадать сложно. Скорее всего это будет означать полное отсутствие в игре какого бы то ни было баланса... впрочем, даже с технической точки зрения эта задача кажется невыполнимой. Вообще, до недавнего времени над играми, подобными **Sigma**, тяготел какой-то злой рок: мы вполне успешно конструировали танки и роботов в десятке различных RTS, но как только дело доходило до генетического скрещивания живых существ, результат оставлял желать много лучшего. Но Relic Entertainment уже удалось один раз совершить невозможное — остается надеяться, что это окажется не случайностью, а закономерностью, и Sigma станет вторым абсолютным стратегическим хитом, созданным этой командой разработчиков.



СИ PREVIEW

CIVILIZATION: CALL TO POWER II

Платформа: PC
Жанр: Turn-Based Strategy
Издатель: Activision
Разработчик: Activision
Онлайн: www.activision.com
Дата выхода: осень 2000







Был, был грех у старухи Activision. Подалась на легкие стратегические хлеба. А ведь говорили: со свиным рылом в калашный ряд лезть не след... «Civilization от Королевы Шутеров!» Каков лозунг, а? Однако надо признать, что над первой Call to Power хоть и смеялись, но играли. На фоне «Альфы Центавра» она смотрелась, по меньшей мере, красочно. Господа, скажите честно: кто-нибудь сомневался, что у игры будет продолжение? Вот и я о том же. Выход Civilization: Call to Power 2 (CTP2) был очевиден и неизбежен, как слякоть весной. И я предлагаю взглянуть, чем нас собираются попотчевать на этот раз.

Лев Емельянов

Строго говоря, **CTP2** — это не сиквел. Скорее это оригинальная игра, прошедшая горнило капитального ремонта — разработчики просто постарались учесть все-все замечания геймерской общественности, а вот насколько им это удалось, станет ясно только после релиза.

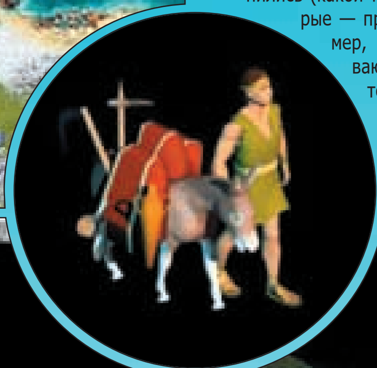
Итак, охват времени — 6300 лет: с 4000 года до Рождества Христова до 2300 года нашей эры (около 500 ходов). В комплект входит ряд исторических сценариев (разумеется, все сплошь — величайшие битвы народов, хе-хе...) и несколько вымышленных. Для тех, кому покажется мало (а таких будет множество, уж поверьте мне), прилагается редактор. Авторы убрали космос, но с лихвой компенсировали эту потерю на суше и на море, в частности, добавлены два новых «водных» типа поверхности — коралловые рифы и водорослевые острова.

Следующее серьезное нововведение касается непосредственно процесса управления. Разработчики сами признаются, что одной из их основных задач было максимальное упрощение интерфейса. Отныне вы можете передвигать юниты кучей разнообразных способов: «перетаскивать» в нужное место, вызывать правым кликом меню и, разумеется, — по старинке жать на курсорные стрелочки. Переделаны экраны городского и имперского менеджмента. Граждан теперь не надо направлять на конкретные задания, достаточно лишь указать приоритеты, а все остальное AI сделает сам. Экран управления империей в деталях показывает, откуда берутся и как тратятся ваши денежки — зарплаты, налоги, наука, общественные службы... Площадь используемой городом территории отныне определяется только его влиянием (размер и возраст поселения). Если же кому-то все равно покажется в лом заниматься микро-менеджментом каждого города, можно просто включить опцию «Мэр» и забыть об этой головной боли. Градоначальники будут управлять городами в соответствии с общими установками игрока — скорость роста, производство или наука. Да, да, я не оговорился — все эти приоритеты можно будет задавать на государственном уровне (впрочем, отдельные особо важные города можно и удалять из «группы общенационального менеджмента»). Вот простой пример: после того, как вы откроете технологию строительства стен, можно одним кликом отдать приказ построить стены всем поселениям, независимо от того, чем они занимаются в данный момент.



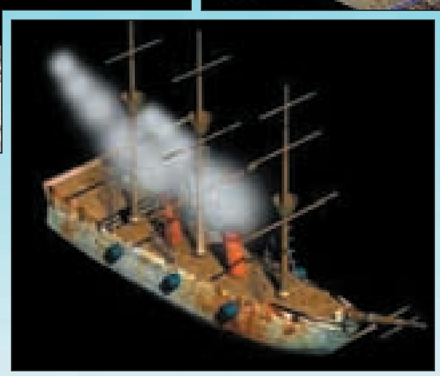
ряет, что при наличии добрососедских отношений управляемое компьютером государство ни за что не пересечет вашу границу и при этом ожидает того же самого и от игрока. Экран дипломатии позволит сформулировать любые предложения, контрпредложения и угрозы (а что может быть приятнее, чем припугнуть соседа, если он не соглашается на ваши условия!). Кстати, в игре будет возможность дипломатического выигрыша — если вы сможете продержаться в «критическом альянсе» определенное количество ходов, то можете не беспокоиться о развaленной экономике и слабой армии — какой подарок пацифистам!

Есть в **Call to Power 2** и новые юниты, особенно их много в военно-морских силах. На данный момент известно о сверхбыстром защитном корабле Moray и медленном, но мощном наступательном судне Kraken. Будет также и разведывательная субмарина, обнаруживающая вражеские юниты в широком радиусе вокруг себя. Впрочем, ряды мирных единиц тоже пополнились (какой-то загадочный City Planner), а старые — претерпели ряд изменений (например, продвинутые поселенцы, основывающие города, уже имеющие некоторые базовые здания и повышенную численность населения). Доведена до ума (по словам авторов!) механика использования юристов и шпионов.









Еще одна радостная новость — ваши города смогут торговать друг с другом. Очень удобно, если в одном месте перепроизводство еды, а в десяти других — голод. Цена товара (например, сахарного тростника) будет определяться двумя факторами. Чем больше дефицит данного продукта в городе, с которым торгуем, и чем больше до него расстояние, тем она выше.

Есть еще несколько менее значительных изменений в интерфейсе, хотя система меню по-прежнему до боли напоминает родные Винды. Например, радарная карта стала примерно на треть больше, а для удобства пользования в нее добавили несколько фильтров, убирающих ненужную вам в данный момент информацию.

Для науки капитальный ремонт тоже не прошел даром. Подобно оригиналу, **CTP2** включает древо фантастических технологий с кучей открытий будущего, но забудьте о безликих «Future Tech 1, 2, 3...» — все изобретения теперь имеют названия и уникальные особенности. Вызвав экран науки, можно в любой момент выяснить состояние текущего исследовательского проекта. Кроме того, при наличии хорошо организованных резидентур при ваших посольствах вы будете в курсе всех дел соседей (про дипломатию мы еще поговорим чуть ниже). Примерно половина Чудес Света — абсолютно новые, например, Empire State Building, разом дающее игроку торговые, финансовые и дипломатические бонусы, и Data Haven, равнозначное бесплатной постройке электронного банка в каждом городе. Появились так называемые Великие Подвиги (Feats of Wonder) — что-то вроде Чудес Света, только менее масштабные. Например, тот, кто первый проделает кругосветное путешествие, получит на несколько ходов бонус к скорости кораблей.

Забудьте о ситуациях, когда колесница уничтожает бомбардировщик-стелс. Никаких больше фаланг, громящих танки, — они их даже ранить не смогут!

Вы ведь помните главную фишку, которой прославилась первая попытка Activision оседлать шедевр дедушки Мейера, — наличие государственных границ. Во второй части эта идея также будет усовершенствована. Отныне вы можете начхать на зоны чужого влияния и контроля, но грубое игнорирование границ сильно ухудшит отношения с другими странами (враги, впрочем, тоже могут на них наплевать — тут все зависит от индивидуального характера). При всем том и вы, и компьютер сразу понимаете, что означает переход войск через эти линии на карте... Модель дипломатии была переделана почти с нуля, и обещан новый мощный AI. Соперники будут адекватно оценивать ситуацию и вести себя соответственно. Дейв Уайт, главный дизайнер проекта, уве-

И наконец, бои — квинтэссенция любой стратегической игры. Вид по-прежнему изометрический и внешне не особо отличающийся от того, что было в оригинальной Call to Power, но, поверьте, это лишь видимость! Разработчики ввели для юнитов параметр брони, и переоценить сей факт просто невозможно. Забудьте о ситуациях, когда колесница уничтожает бомбардировщик-стелс. Никаких больше фаланг, громящих танки, — они их даже ранить не смогут! За это команде девелоперов и лично Дейву Уайту — огромное спасибо. Ну, а если ситуация на поле боя складывается не так, как вам хотелось бы, всегда можно сбежать.

Вот, собственно, и все, господа. До осени времени осталось совсем немного, и надеюсь, в скором времени вся наша стратегическая когорта сможет пощупать **Civilization: Call to Power 2** собственным руками.

СИ PREVIEW

HEART OF STONE

Платформа: PC
Жанр: «strategic adventure»
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Pyro Studios
Онлайн: http://www.pyrostudios.com
Дата выхода: середина 2001



Оригинальная идея — вот чего не хватает большинству современных компьютерных игр. Согласитесь, порой создается ощущение, что мы живем в эпоху, когда все изобретения и открытия уже сделаны и остается только бесконечно совершенствовать один и тот же велосипед.

Максим Заяц

Редкие исключения, как водится, лишь подтверждают правило и, появившись на свет, либо остаются непонятыми и непринятыми большинством игровой общественности, либо похоронившей под разгромными рецензиями прессы нестандартную идею, либо сразу же записываются в хиты и шедевры, а их создатели становятся общепризнанными гениями с высокой зарплатой. Судьба появившейся в 1998 году Commandos: Behind Enemy Lines от испанских разработчиков Pyro Studios, по счастью, развивалась по второму сценарию. Великолепная графика и оригинальная концепция игры завоевали массу поклонников и подняли «пироманьяков» на пьедестал славы. И те не стали почивать на лаврах: следом за оригинальной игрой появился не менее успешный add-on Beyond the Call of Duty, началась работа над второй частью. Однако горячая испанская кровь не давала разработчикам останавливаться на достигнутом. Несмотря на все изменения, запланированные в сиквеле, Commandos 2 так и не стал трехмерным... а ведь сколько новых возможностей открывает эта самая приставка «3D». И вот в один прекрасный день в Мадриде началась работа еще над одним проектом — тактической стратегией/квестом **Heart of Stone.**

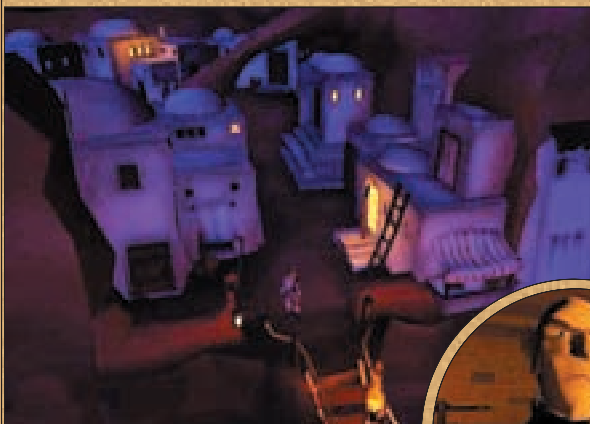


Сюжет игры переносит нас в далекий 16 век. Знакомьтесь: Michel de Compiegne, студент университета, отличник — словом, абсолютно положительный парень. В один прекрасный день он получает письмо из Франции от своего дядюшки-аббата. Тот убедительно просит племянника приехать и туман-



Несмотря на все изменения, запланированные в сиквеле, Commandos 2 так и не стал трехмерным... а ведь сколько новых возможностей открывает эта самая приставка «3D». И вот в один прекрасный день в Мадриде началась работа еще над одним проектом — тактической стратегией/квестом **Heart of Stone.**

но намекает на какое-то недавно сделанное эпохальное открытие. Послушный мальчик Michel немедленно отправляется во Францию и по прибытии обнаруживает, что дядюшка был убит при самых что ни на есть загадочных обстоятельствах, а его открытие бесследно исчезло. Тут следует добавить, что основным хобби старого аббата была алхимия — наука, основной целью которой является поиск так называемого «философского камня», способного превращать неблагородные металлы в серебро и золото — а его открытие представляло собой секретную формулу, способную остановить врага, угрожающего всему миру. К сожалению, в первом раунде победу одержали плохие парни: убив изобретателя и завладев его формулой, они собираются использовать ее в своих гнусных целях. И вот теперь нашему главному герою в компании новых друзей предстоит мотаться по всему миру — из Франции в Англию, затем в Италию, Грецию, Турцию, Египет — все для того, чтобы вернуть утраченный секрет и остановить темные силы. И, как водится, вплоть до самого конца игры мы будем находиться в блаженном неведении относительно всего происходящего — с тем, чтобы в какой-то момент последняя деталь мозаики с щелчком встала на свое место, явив нашему восхищенному взгляду идеально выстроенную сюжетную линию с весьма и весьма неожиданным финалом.









Согласитесь — сюжет этот вполне достоин традиционного квеста. Мы ходим, общаемся с различными персонажами, получаем от них новую информацию, решаем различные задачи и головоломки, щедро подбрасываемые нам разработчиками игры... Ну точно, квест. Однако имеется несколько моментов, никак не позволяющих целиком и полностью причислить **Heart of Stone** к этому столь любимому мною жанру. Мы заходим в деревню и в хижине на окраине видим старика, готового поделиться с нами какой-то весьма важной информацией. Правда, здесь существует одна небольшая проблема: у этого старика настолько болит зуб, что он практически не способен говорить. Что мы должны сделать согласно классическим канонам adventure? Нет, причем здесь кирпич... Скорее уж мы должны отыскать какие-нибудь специальные щипцы дантиста или целебное снадобье, способное поставить на ноги этого уважаемого человека. Увы, догадка не верна — в **Heart of Stone** мы будем разыскивать лекаря, умеющего лечить данное заболевание. Уловили основную идею? Все верно: на смену традиционному inventory приходят НАВЫКИ различных членов нашей группы, и в случае необходимости мы разыскиваем не предметы, а людей, способных помочь в сложившейся ситуации. Нужно открыть замок на двери — в дело вступает вор, за лечение раненого берется знахарь. Всего у каждого персонажа может быть 6-7 абсолютно уникальных навыков, и научиться правильно использовать их — наша первостепенная задача.

Из всего вышесказанного следует, что путешествовать наш главный герой будет отнюдь не в одиночку. Всего спутников у Michel будет семь, и сами разработчики характеризуют их как «странную компанию». Судите сами: Наемник, который говорит, что он родился в Испании, грубоватый и темпераментный Брат Спенсер, мастер рукопашного боя и любитель собак Черный Рыцарь, Убийца — выходец из Турции, адепт алхимии и магии — колдунья Моргана и, наконец, таинственная нормандская Принцесса, которой предстоит стать одной из ключевых фигур в игре. Согласитесь, компания и в самом деле довольно странная — особенно если учесть, что во главе ее стоит бывший студент университета Michel. Однако тем интереснее должны быть их взаимоотношения по ходу игры.

Позвольте, а что же делать при встрече с коварным врагом? В игре имеется 11 боссов и 18 разновидностей тварей, размером и рангом пониже — на всю эту компанию одного дара убеждения явно не хватит. Значит, придется драться — и здесь нашла применение новая боевая система, получившая название «symmetric multi-character fighting». Я немного покривил душой, когда говорил о полном отсутствии inventory. У каждого из персонажей имеется оружие, причем мы можем менять и совершенствовать его по ходу игры. И оружие, разумеется, тоже уникальное, присущее только этому герою. Один владеет луком и безнаказанно отстреливает врагов с безопасного расстояния, второй, наоборот, силен только в рукопашном бою, третий вообще маг. Более того, порой персонажей необходимо комбинировать: например, один из них способен подбрасывать под ноги врагам пороховые заряды — но весь фокус заключается в том, что поджигать их должен другой герой. Нормандская принцесса, единственная лучница в отряде, может выпускать огненные стрелы, если кто-то будет поджигать их факелом. Помимо основных боевых навыков существуют еще и дополнительные: Брат Спенсер, например, способен вызывать землетрясения и вытряхивать таким образом врагов из их укрытия, Наемник может сдерживать наступление любого количества врагов в узких коридорах, а огненные шары Морганы надолго ослепляют противника. Всего в каждом сражении могут принимать участие не более трех членов нашего отряда. Столкнувшись с врагом и оценив ситуацию, мы выбираем бойцов, сообразуясь с имеющимися у них навыками. В ходе сражения для каждого из них необходимо определить линию поведения — от глухой обороны до активного нападения на противника. При этом запас хит-поинтов каждого персонажа расходуется чрезвычайно медленно, и мы можем периодически менять тактику, отступая и вновь бросаясь в атаку, добиваясь наилучшего результата, не рискуя потерять при этом одного из героев.

Попробуем подвести небольшой итог. Разработчики решительно отказались от идеи создания очередного «point and click adventure», но, вместе с тем, не захотели и бездумно копировать Commandos, переводя приключения шестерки непобедимых бойцов в 3D и 16 век. Heart of Stone представляет собой нечто новое — фантастическое и вместе с тем вполне гармоничное смешение стилей и жанров: квест, положенный в основу трехмерной стратегии/тактики с элементами ролевой игры. Еще один приятный момент



— определенная нелинейность сюжетной линии. Мы сами вольны выбирать путь прохождения игры, и от наших действий будет зависеть очень многое. Одну и ту же ситуацию можно решить разными путями: очертя голову броситься в сражение, пойти мирным путем и тем самым повесить себе на шею еще одну головоломку — или просто отступить, надеясь что со временем проблема решится сама собой. Да-да, большинство событий в мире Heart of Stone происходят вне зависимости от нашего участия, подчиняясь обычным временным законам, и мы можем запросто опоздать куда-то или наоборот прийти раньше чем нужно. Типичный пример: небольшой городок, который мы посетили, занят поимкой вора. Стоило нам подождать день-другой, и ситуация разрешилась бы сама собой — а так подозрение падает на одного из членов нашей группы, и его заключают в тюрьму. Проблема заключается в том, что миссия, которую нам предстояло выполнить, также не терпит отлагательства, вот и приходится прилагать все усилия для того, чтобы как можно скорее поймать настоящего преступника, заманивать его в коварную ловушку, да так, чтобы он при этом еще и оказался на глазах у местного шерифа. Нечего и говорить, что такая система здорово повышает replay ability игры и делает ее еще более интересной.

Разработчики решительно отказались от идеи создания очередного «point and click adventure», но, вместе с тем, не захотели и бездумно копировать Commandos, переводя приключения шестерки непобедимых бойцов в 3D и 16 век. Heart of Stone представляет собой нечто новое — фантастическое и вместе с тем вполне гармоничное смешение стилей и жанров

На сегодняшний день **Heart of Stone** выглядит абсолютной логичным продолжением работы, проделанной командой Pyro Studios за последние несколько лет. Commandos так и не суждено было стать трехмерным, но кто мешал тем же самым разработчикам попробовать повторить его успех в абсолютно новой игре? Согласно классическому рецепту, создав новый движок, усовершенствовав боевую систему и положив в основу сильный сюжет, они готовят очередной стопроцентный хит, на прохождение которого даже у самых шустрых геймеров уйдет никак не менее 50-60 часов игрового времени. Как всегда, «пироманьяки» готовятся обеспечить нам некоторое количество бессонных ночей, проведенных перед экраном монитора — восхитительное время, заполненное заботами и тревогами, столь далекими от повседневной жизни. Остается только пожелать им удачи и, как всегда, с нетерпением дожидаться очередного шедевра.

СИ PREVIEW

4X4 EVOLUTION



Вячеслав Назаров

Когда я вижу, слышу, ощущаю слово «эволюция», в голове рождаются какие-то весьма подозрительные мысли. В первую очередь вспоминается теория старика Дарвина, согласно которой труд сделал из человека рабочую скотину.

Платформа: PC, Dreamcast
Жанр: автомобильные гонки
Издатель: Gathering of Developers
Разработчик: Terminal Reality
Онлайн: http://www.4x4evolution.com
Дата выхода: III-IV квартал 2000

В твои четыре окна кричит вьюга,
В твои четыре окна летит лето,
В твои четыре окна поет осень,
Твои четыре окна разбила птица-весна.
ДДТ «Четыре (на четыре) окна»

Хотя то, в результате чего это произошло, совершенно очевидно: когда первая обезьяна взяла в свои мохнатые лапы палку, остальные начали работать. Теперь нам остается только признать, что человек — это звучит гордо, а обезьяна — перспективно. Впрочем, любые изыскания ученых мужей ничего не доказывают. И если уж не все человечество спустилось на Землю с далеких звезд, то уж некоторые его представители, включая вашего покорного слугу, происходят родом с Альфа-Центавры или на худой конец из созвездия Тау-Кита. Конечно, это только строгость российских законов компенсируется необязательностью их исполнения, а вот с эволюцией не поспоришь. Приходится непрерывно, но в то же время постепенно, качественно и количественно изменяться. Поэтому, увидев в названии новой игры от Terminal Reality слово «эволюция», я не по-детски удивился. Ведь если разработчики называют свой проект **4x4 Evolution**, то, наверное, у них должны быть на то веские причины. Ведь игра посвящена все тем же дорожным четырехколесным монстрам, оснащенным двигателями внутреннего сгорания. Что здесь может быть нового?

По большому счету, человек, прохладно относящийся к автосимуляторам, может задаться вопросом: «А что, собственно, может быть интересного в подобных играх, кроме графики, если игровой процесс во всех них абсолютно одинаков?» Конечно, можно назвать несколько оригинальных игр, таких как Carmageddon 1/2, Driver, Interstate 76/82, но навряд ли эти примеры смогут переубедить скептиков.

Если честно, то я могу понять подобных персонажей. Разумеется, я и сам люблю промчаться по узким улочкам на низко летящем болиде, распугивая стайки старушек с авоськами и пионеров, стреляющих у прохожих деньги на билет в зоопарк. При этом во время своих полетов я никогда не забываю о том, что пешеход всегда прав. Пока жив. Справедливости ради стоит сказать, что катаюсь я отнюдь не только по реальным мостовым. С огромным удовольствием я катаюсь и по виртуальным трассам. Но после того, как пройдет эйфория от немыслимо красивой графики новый игры и восторг от удобной системы управления исчезнет в неизвестном направлении, в голову вновь начинают лезть странные мысли. Например, появляется чувство, что как минимум на 80-90% новый автосимулятор повторяет своих предшественников. Обидно. «Хушь плачь», — как сказал бы классик.





Раз уж мы заговорили о графике, как о том элементе игры, который привлекает к себе внимание в первую очередь, то давайте взглянем на внешний облик 4x4 Evolution. Как вы сами можете убедиться, взглянув на скриншоты, выглядит игра просто превосходно. Взглянув на демо-версию этого автосимулятора, я невольно подумал, что такой красоты раньше просто не существовало ни в одном из виртуальных миров, не говоря уже об автомобильных проектах. Пейзажи смотрятся великолепно, а уровень детализации машин заставляет браться за перо и бумагу, чтобы написать письмо в «Спортлото» и потребовать наградить разработчиков Нобелевской премией. Согласитесь, не каждый день встретишь игру, в которой каждая модель автомобиля насчитывает пять тысяч полигонов.

К сожалению, возможно именно из-за ослепительной красоты гоночных монстров, которые станут участвовать в заездах, разработчики отказались даже от мысли создать системы повреждений. Таким образом, независимо от стиля вождения, увидеть в игре то, как автомобили разлетаются на полигоны, виртуальным водителям не удастся. Возможно, на этом настояли (хотя настаивать лучше всего на апельсиновых корках и грецких орехах)





Автосимуляторы представляют собой лакомый кусок для воротил компьютерно-игрового бизнеса. Если бы наркокартели во главе со своими наркобаронами узнали, какие суммы крутятся в этом уголке игростроения, то наверняка, не задумываясь, тут же отправились бы туда на большую наркостирку, чтобы как следует отмыть свои наркодоллары. Подтверждением того, что рынок автосимуляторов переживает сейчас этап роста, может служить то, что подобные игры выпускаются просто в огромном количестве. В свет выходят и смешные гонки на нелепых картингах, и серьезные, а часто еще и чрезвычайно запутанные, симуляторы гонок NASCAR и Формулы-1. Разработчики 4x4 Evolution планируют, что их творение займет достойное место где-то посередине между этими двумя крайними точками виртуального автоспорта.

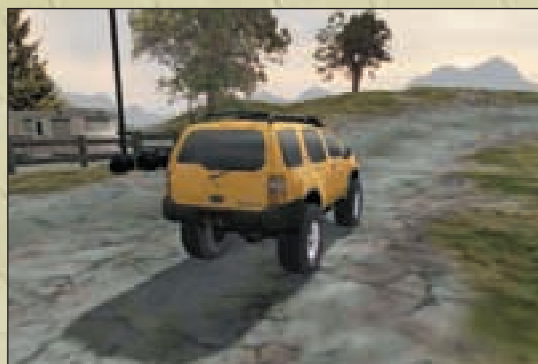
реальные автопроизводители. В **4x4 Evolution** примут участие более 50 машин производства таких гигантов, как Nissan, Toyota, Lexus и многих других. Уже сейчас известно, что мы получим возможность прокатиться на Nissan Pathfider и Toyota 4Runner. И, наверное, мысль о том, что потенциальные покупатели могут увидеть то, во что превращаются хромированные полноприводные красавцы после столкновения с деревом на скорости 100-120 км/ч, отнюдь не порадовала автомагнатов.

Впрочем, не спешите расстраиваться и расчетверяться. Любой автомобиль в игре может быть модернизирован сколь угодно сложным образом, чтобы полностью отвечать требованиям водителя. Начать карьеру гонщика в **4x4 Evolution** придется со смешной суммой в 28 000 единиц правильных денег. Но, участвуя в состязаниях и занимая в них призовые места, можно значительно улучшить самочувствие собственного кошелька. Все (не)честно заработанные средства можно будет угрохать в улучшение характеристик своего четырехколесного скакуна. Причем работы по доведению автомобиля до ума отнюдь не будут ограничиваться сменой шин и чисткой забившихся пепельниц. В виртуальном гараже механики с удовольствием заменят водителям масло в моторе, колодки в тормозах и девушек в салоне. Кроме этого в игре можно будет сделать апгрейд подвески, прицепить к машине музыкальный глушитель, наигрывающий гимн Советского Союза. Настоящие гонщики получат возможность потратить оставшиеся деньги на косметические ухищрения: согласитесь, безусловно приятно, когда на борту вашего Land Cruiser красуются звезды по числу сбитых противников или фонарных столбов. Ведь обозначить внешне в игре эти подвиги иным способом будет просто невозможно.

Но не все так плохо, как кажется. Самых теплых слов заслуживают и дороги **4x4 Evolution**. Всего в игре будут присутствовать 16 уровней. Уже сейчас среди них можно назвать Аризону, Кладбище домашних автомобилей и военно-воздушную базу. Те трассы, которые пролегают в густо за-



Пейзажи смотрятся великолепно, а уровень детализации машин заставляет браться за перо и бумагу, чтобы написать письмо в «Спортлото» и потребовать наградить разработчиков Нобелевской премией. Согласитесь, не каждый день встретишь игру, в которой каждая модель автомобиля насчитывает пять тысяч полигонов.



сеянных деревьями и прочими кактусами районах, выглядят дышащими красотой и здоровьем хлорофилла. «Пустынные» дороги представляются мрачными и безжизненными, но тем не менее до ужаса красивыми. Горные серпантины дают возможность почувствовать себя в самом центре Великой Пустоты, когда все живые существа веселятся за сто тысяч метров внизу.





4x4 Evolution является все же классическим «внедорожным» симулятором. Поэтому неудивительно, что разработчики в процессе работы над проектом столкнулись с целым рядом стандартных проблем. Но благодаря оригинальному подходу, похоже, что им все же удастся с честью выйти из сложившейся ситуации. В новой игре водителям не встретятся отвратительные макеты деревьев и прочих растений, которые в аналогичных играх стараются скрасить унылые пейзажи. На скриншотах вы можете увидеть то, как коллектив Terminal Reality справился с этой проблемой. Впрочем, сразу заметно, что разработчики уделяют внимание не только земной тверди. В **4x4 Evolution** водители получат возможность любоваться чуть ли не динамическим небом, которое будет своевременно реагировать на смену дня и ночи, перемену погодных условий и, конечно, на изменение угла виртуальной камеры.



Разумеется, игра будет поддерживать весь спектр возможностей, которые предоставляют нам Интернет и локальные сетки. Система on-line состязаний и рейтингов обещает значительно продлить срок жизни **4x4 Evolution**, который, судя по всему, и без того окажется немаленьким.







Если еще раз взглянуть на название новой игры, то можно увидеть, что слово «эволюция» смотрится в нем довольно гармонично. Это не революция, которая коренным образом меняет взгляд на вещи, а именно плавное изменение существующих вещей. И качество этих изменений впечатляет.

СИ PREVIEW

VENOM



Платформа: PC
Жанр: 3D-action
Издатель: Руссобит-М
Разработчик: GSC Game World
Онлайн: http://www.russobit-m.ru/anons/venom/index.shtml
Дата выхода: осень 2000 года

В ряд ли хоть один уважающий себя ценитель игр остался равнодушен к последней волне 3D-action'ов. Перечислять все, что успело выйти за последние полгода, мы не будем, однако отметим, что даже печальный опыт Daikatana не смог испортить впечатлений от неожиданного бума игр любимого жанра. Который, кстати говоря, заканчиваться пока не собирается.

Дмитрий Эстрин

Разработчики 3D-action'ов не повторялись, и, наверное, каждый смог подобрать себе игру по своему индивидуальному вкусу. Мне, увы, этого пока сделать не удалось. То есть, конечно, я с огромным удовольствием прошел Soldier of Fortune и успел полюбить Deus Ex, но хочется все-таки чего-то немножко другого. Чего-то, что хотя бы отдаленно напоминало Hidden&Dangerous.

Именно по этой причине я с самым пристальным вниманием слежу за проектом украинских разработчиков под названием **Venom**. GSC Game World позиционирует игру как тактический 3D-action. После тщательного изучения демо-версии, предоставленной редакции, вынужден с разработчиками согласиться. Это не банальный шутер, в котором игрок получает удовольствие от стрельбы по движущимся мишеням и логической смены декораций. Venom меньше всего похож на Quake III Arena и Unreal Tournament. Это одна из тех немногих игр, в которой приходится некоторое время уделять планированию предстоящей операции, а в процессе прохождения миссии особое внимание уделять действиям своего напарника. Гигантские открытые пространства, «умные» враги и при всем при этом высокий уровень динамичности..

К счастью, в этот раз нам не придется игнорировать сюжет. Несмотря на отдельные бредовые моменты, он достаточно интересен. В не столь отдаленном будущем ученые обнаруживают, что к Земле с большой скоростью приближается огромная комета. Человечество по своему обыкновению впадает в панику — столкновение грозит уничтожить все живое на родной планете. Однако все обходится почти благополучно. Комета пролетела на небольшом расстоянии от Земли, отравив, тем не менее, большую часть атмосферы. Вдобавок ко всему поверхность планеты оказалась буквально изуродована метеоритным дождем. Выжили, разумеется, немногие, но и выжившим было бы сложно позавидовать. Только-только люди восстановили небольшую часть разрушенного, как обнаружилась новая беда. Комета на своем хвосте подарила Земле новые формы жизни, чрезвычайно агрессивные и невероятно опасные для всего человечества. Инопланетные гады вдобавок ко всему быстро эволюционировали и научились паразитировать на биогенетическом уровне. Зараженные люди подчинялись пришельцам, брали в руки пушки и пугали мирное население прицельным огнем. Для борьбы с инопланетянами и последствиями их деятельности было создано спецподразделение C-Force. В Venom игроку предстоит руководить маленьким отрядом спецназа от первого лица.

Первое, что впечатляет в демо-версии — это огромные открытые пространства, оказываясь на которых невозможно почувствовать себя тесно. Можно минут десять бежать в любую сторону. Просто так, впрочем, бежать все равно



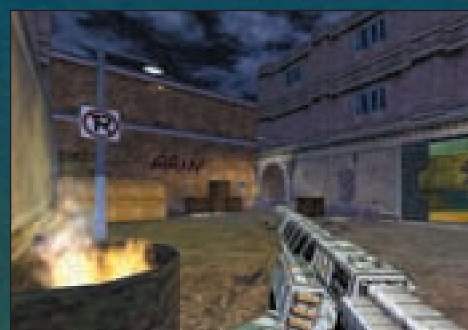
нельзя, поскольку кругом притаились коварные враги, инфицированные солдаты... Посему продвигаться вперед приходится чрезвычайно осторожно и медленно. Впрочем, если сравнивать проект GSC Game World с Hidden&Dangerous, придется отметить, что, оказываясь в мире Venom, чувствуешь себя несравнимо свободней. Хотя использование оптического прицела всячески поощряется и приобретает огромный смысл на больших открытых территориях.

Как выяснилось, само по себе прохождение миссий в **Venom** отличается простотой и незамысловатостью. В основном, требуется из точки А попасть в точку В. Другое дело, что для этого потребуется, сколько неожиданностей успеет возникнуть перед лицом маленького отряда и что от него вообще в результате останется. Игра не настолько сложна, как тот же Hidden&Dangerous, однако вести себя в **Venom** точно так же, как, скажем, в Soldier of Fortune, точно не стоит. И не потому, что врагов много. А потому, что они действительно умны.

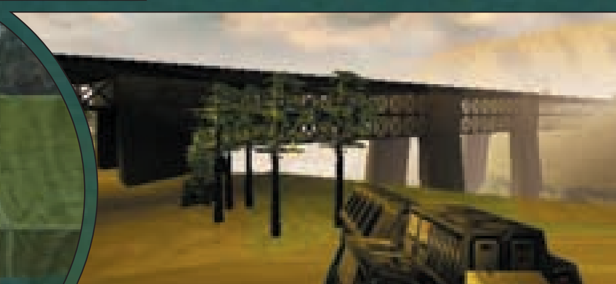
Первое, что впечатляет в демо-версии — это огромные открытые пространства, оказываясь на которых невозможно почувствовать себя тесно. Можно минут десять бежать в любую сторону. Просто так, впрочем, бежать все равно нельзя, поскольку кругом притаились коварные враги, инфицированные солдаты...













Признаться, от **Venom** я такого ожидать никак не мог. Мы все уже успели привыкнуть к тому, что враг может быть либо абсолютно и безнадежно тупым, либо чрезвычайно наглым и сильным. Умным он быть не может. В лучшем случае демонстрация искусственного интеллекта сводится к бесконечным приседаниям или трусливому ретированию с поля брани. О продвинутых ботах в данном случае речь не идет, поскольку основная сложность, встающая перед игроком, заключается в воистину нечеловеческой скорости передвижения всего и вся (что бы там ни говорили поклонники UT и Quake 3 Arena). В тактических 3D-action'ах все немножко по-другому. Скорость реакции, конечно, важна, но важно также многое другое. Враги в Venom стараются выбрать стратегически выгодную позицию, действуют сообща, осмысленно передвигаются, прячутся за различными укрытиями, ложатся на землю. Для того чтобы почувствовать интерес к игре, этого, по-моему, более чем достаточно. Тут же не могу не вспомнить немецких солдат из Hidden&Dangerous, которые начинали стрелять задолго до того, как проявлялись из тумана. Это вроде бы тоже называлось высоким уровнем AI. С **Venom** все иначе. В принципе, существует возможность подкрасться к врагам незаметно, они активизируются только тогда, когда вас увидят или услышат. Модель зрения и слуха при наличии какого-то относительно разумного поведения не может не впечатлять.

Непонятно, почему наш маленький отряд настолько маленький. Всего два человека. Больше нам разработчики решили почему-то не доверять. Хотя, на самом деле, приходится признать, что действовать в одиночку было бы значительно сложнее. Второй боец действует вполне адекватно обстоятельствам, он в меру самостоятелен и активен. В любом случае существует возможность управления вторым персонажем с помощью различного рода команд. Если же оставить его в покое, то он сам будет подстраиваться под ваши действия и тактику. Это приятно и удобно. Напарник — это не дополнительная головная боль, а ощутимая помощь.

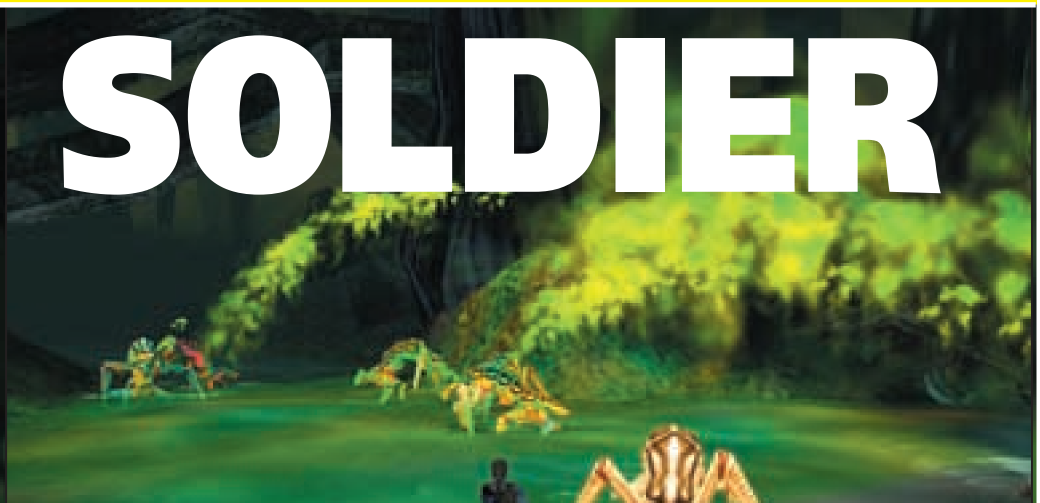
Очень много разработчики говорят о реалистичной физической модели, воплощенной в игровом процессе. К сожалению, не все их слова мы смогли проверить в демо-версии, однако некоторые их утверждения мы уже сейчас можем подтвердить. Действительно, бойцы забираются в горку медленнее, а спускаются быстрее. Действительно, чувствуется то, что мы шагаем по земле, а не катимся по асфальту на колесах. Впрочем, сия деталь вызывает довольно много вопросов. Привыкнуть к тому, что герой пошатывается при каждом шаге, весьма непросто, хотя потом все-таки это нововведение авторов приходится оценивать по достоинству. Сами разработчики говорят о куда более глубоких проявлениях физической модели в **Venom**. К примеру, пустой ящик будет плавать на воде, камень обязательно пойдет ко дну. Если игроку захочется встать на ящик, плавающий в воде, то ящик соответствующе погрузится в воду. Мелочи, но, согласитесь, мелочи приятные.

Venom — это первая игра, использующая движок Vital Engine ZL. Если быть объективным до конца, то следует сказать, что ничего фантастического с графической точки зрения в игре нет. Все более-менее стандартно. В принципе, похоже опять-таки на Hidden&Dangerous. Восхищают огромные открытые пространства, однако немного удивляет сравнительно однообразная их заполненность. Деревья, кусты и камни. Иногда — строения. Редко — разбитые машины. Несколько чаще — враги. Анимировано все просто, но добротно. Спецэффекты наличествуют, но не в избытке. На данном этапе графика в Venom по самым строгим меркам тянет на твердую четверку. Посмотрим, что будет в результате.

На данном этапе игре не хватает очень малого. Разработчикам следует слегка оживить дизайн, разнообразить уровни, слегка подлатать графику. Результат может превзойти самые разные ожидания.

СИ PREVIEW

SOLDIER



Платформа: PC
Жанр: 3D-Person Shooter
Издатель: Southpeak Interactive
Разработчик: Sinister Games
Онлайн: http://www.sinistergames.com
Дата выхода: IV квартал 2000

Вячеслав Назаров

Все смешалось в доме Облонских. Фильмы, такие как Wing Commander, снимают по компьютерным играм, компьютерные игры, такие как Tetris, создают по мотивам фильмов в жанре соцреализма. Возможно, вот-вот появится на экранах киношедевр, основанный на Вселенной Doom.

Свято место не бывает в пустоте,
Лишним телом заложили котлован,
Красной тряпкой обернули катафалк,
Бравой песней заглушили злую горечь.
Ведь солдатами не рождаются, солдатами умирают,
Солдатами не рождаются, солдатами умирают.
Егор Летов

Единственное, что огорчает, так это то, что в этом потенциальном супер-хите на роль главного положительного героя вместо Денни ДеВито зачем-то пригласили недоделанного Терминатора-Шварцнеггера. Поэтому, несмотря на отчаянное сопротивление чудом уцелевших клеток коры головного мозга, я по меньшей мере десять раз поDooMаю, прежде чем приобретать к себе в коллекцию данный продукт фабрик грез. Немного лучше дело обстоит с компьютерными играми, создаваемыми на основе кинофильмов. Возможно, их успех объясняется тем, что разработчики могут не нанимать «гениальных» сценаристов, а пользоваться чужими идеями, прошедшими испытание временем. До сих с благоговейным трепетом я вспоминаю гениального Blade Runner и надеюсь, что буду вспоминать игру **Soldier**, которая готовится к выходу в недрах Sinister Games и создается по мотивам одноименного фильма.





Главный герой **Soldier** — опытный вояка, дослужившимся до звания прапорщика или того, как ЭТО будет называться в XXI веке. К сожалению или к счастью, но на этом его военная карьера и закончилась. Человечеству оказались не нужны настоящие герои, поскольку в лабораториях корпорации Necrosoft начался массовый выпуск генетически улучшенных убийц-терминаторов. Генетически же неполноценных вояк отправили на незаслуженный отдых, даже не выплатив выходной паек тушенки из лапок марсиан. В итоге Тодд — а именно так зовут главного персонажа **Soldier** — вместе со своими бывшими сослуживцами оказался на богом забытой планетке. Трудно сказать, чем бы он там занимался, скучая по старой доброй резне да издевательствам над новобранцами, но именно это космическое тело правительство выбрало для испытания новых суперсолдат. Заодно было решено раз и навсегда избавиться от ненужных ветеранов, которые никак не желали отказаться от своих притязаний на положенную им тушенку. Но не на тех напали! Месть старых солдат — страшное дело. Глаз — за глаз, Жучка — за внучку, и закрутился, завертелся маховик кровавой войны. Вооружение генетических убийц оказалось просто поразительным, по своей эффективности оно уступала, пожалуй, только лишь роялю, сброшенному с моста на головы противников. Конечно, такой техники у пенсионеров нет. Поэтому Тодду придется пользоваться самым примитивным оружием. Впрочем, тот же обрезок штыря по своей убойной силе почти соответствует суперлазеру гнусных агрессоров, поскольку последний весит 345 килограммов и стреляет раз в минуту, дробя скалы и доставляя противнику болезненные, но не смертельные ожоги. Таким образом у игроков появляются все шансы добраться в игре до победного конца и закончить ее, как и фильм, традиционным хэппи-эндом.



В **Soldier** разработчики планируют включить несколько уровней, на которых развернутся 15 миссий. Поскольку основной составляющей игры является все же аркада, то времени на прогулки по виртуальной Вселенной и изучение быта колонистов у виртуальных бойцов просто не будет. В самом деле, чем станет заниматься старый солдат, потрепанный в сотнях сражений, когда его военные таланты вновь оказываются востребованными? Совершенно верно — всем подряд. То есть игрокам предстоит освобождать заложников, выполнять карательные операции по уничтожению великого множества генетических монстров и даже спасать целую планету от уничтожения ядерным взрывом по причине не выключенного утюга. Впрочем, все те головоломки, которые изредка будут встречаться в **Soldier**, должны оказаться довольно простыми и, судя по заявлениям разработчиков, не станут серьезной проблемой даже для членов правительства России.

В игре виртуальные бойцы смогут выбрать свое воплощение во Вселенной **Soldier**. Им может стать сам Тодд, являющийся очень сильным, но несколько заторможенным солдатом, или его шустрая и проворная подруга Сандра. Для того, чтобы у положительных героев была возможность



раз и навсегда расправиться со злодеями, им станет доступен довольно внушительный арсенал. В него войдут четыре вида плазменных ружей и пушек, три огнемета, три модификации ракетниц, три совершенно особенных пулемета и еще некоторое количество приспособлений для уничтожения врагов, о которых разработчики пока кокетливо умалчивают. Также у нас есть информация, что по ходу действа можно будет совершенствовать ТТХ вооружения, коллекционируя различные power-up'ы. Это, безусловно, пригодится бойцам на тернистом пути к победе. Ведь в **Soldier** им предстоит пробиваться сквозь поля, заставленные сторожевыми башнями, закопанными по башню танками, бункерами и другими сооружениями, при помощи которых наивные негодяи хотят спасти свои шкурки. Помимо этого бойцов будут встречать толпы пехоты, танковые дивизии, летающие роботы, бойцовые собачки и прочие гадкие персонажи.

Наблюдать за всем безобразием в Soldier придется от третьего лица. При этом качество графического оформления игры вызывает устойчивые ассоциации с самым настоящим кинофильмом. Демо-версия заставляет почувствовать, что это ты топаешь по пыльным дорожкам чужой планеты, поражаясь, насколько реальными могут оказаться населяющие ее невиданные звери.

Конечно, фильм **Soldier** оказался довольно заурядным боевиком, впрочем не лишенным некоторого шарма. Но благодаря ему у нас скоро может появиться очень неплохая игра, способная доказать, что даже из реальной кучи... ерунды можно сделать виртуальную конфетку.

СИ PREVIEW

STARSHIP TROOPERS: TERRAN ASCENDANCY

Вячеслав **Назаров**

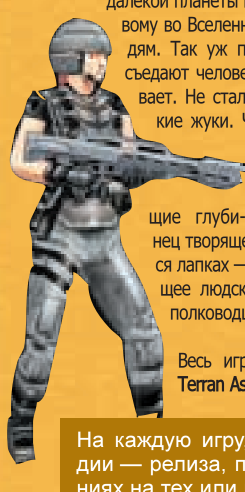
Все-таки писатели, специализирующиеся на создании антинаучной фантастики, не очень любят мир будущего. Сами подумайте, любой нормальный космический корабль в обязательном порядке оснащается ими несимпатичными узкими коридорами с ромбовидными люками и мрачно мерцающими лампочками.





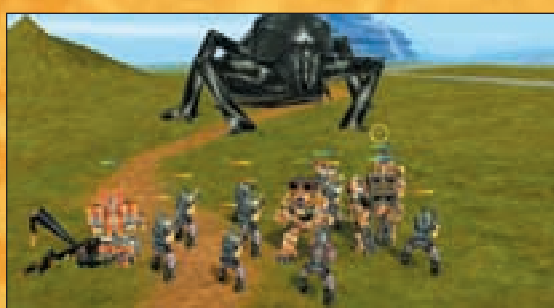
В домах простых граждан непрерывно пищат какие-то осциллографы, изображая собой могучие стиральные машинки. После того, как жилец этого урбанистического монстра проснется и почистит с помощью лязгающего полотера и зубной пасты «AquaDecay» все 4 оставшихся зуба, он плюхается в кресло своего раздолбанного гравилета и мчится на работу за двадцать тысяч километров, огибая препятствия на сумасшедшей скорости. Впрочем, лучше уж рисковать таким образом, нежели отправляться на прогулку пешком. Ведь на улице ему может встретиться сотня роботов, которые все, как на подбор, сверхнеудобны и опасны: гражданин мира светлого будущего в любую секунду может оказаться перемолотым офисной поливалкой для кактусов или мусороуборщиком, усеянным стальными клыками размером с Павелецкий вокзал. Впрочем, наравне с писателями такие же добрые мысли относительно будущего рождаются и у кинематографистов, радостно снимающих мрачные картины по мотивам фантастических романов. Не отстают от киношников и их компьютерные собратья по цеху. Очередным шедевром, сначала вышедшим из-под пера писателя-фантаста Роберта Хайнлайна, затем экранизированным Полом Верховеном и напоследок перерождающимся в виде компьютерной игры является произведение Starship Troopers. Именно оно легло в основу новой игры **Starship Troopers: Terran Ascendancy**.

...В новом тысячелетии над человечеством дамокловым мечом нависла смертельная опасность. Несметные полчища гигантских насекомых с далекой-предалекой планеты Клендат угрожают всему живому во Вселенной и, в первую очередь людям. Так уж повелось, что охотнее всего съедают человека те, кто его не переваривает. Не стали исключением и космические жуки. Чтобы остановить хитиновых пожирателей человеческого рода, отряды звездных десантников отправляются в зловещие глуби- ны космоса, дабы положить конец творящемуся беспределу. В их трясущихся лапках — современнейшее оружие и будущее людского рода. Над ними — великие полководцы виртуальных миров.



Весь игровой процесс **Starship Troopers: Terran Ascendancy** будет сосредоточен вокруг одной боевой единицы — взвода. Как и в Ground Control, в новой игре командиры получат в свое распоряжение лишь ограниченное количество бойцов, с помощью которых и необходимо выполнить целую миссию. Каждый отважный вояка, попавший в отряд смертников, обладает уникальными характеристиками, такими, как сила, меткость, скорость и моральная устойчивость. По мере того, как подчиненные будут принимать участие все в новых и новых операциях, их возможности станут неуклонно расти, словно российские цены на бензин, пиво и прочие горюче-смазочные материалы.

В **Starship Troopers: Terran Ascendancy** игроки смогут управлять тремя взводами по семь бойцов в каждом. Впрочем, это всего лишь максимальное число единовременно доступных вояк. Возможно, что гораздо эффективнее окажется взять на опасное задание всего несколько верных людей. По крайней мере, если все подчиненные сгинут в многочисленных желудках врагов, дома останутся те, кто сможет их как следует помянуть.



Платформа: PC
Жанр: RTS
Издатель: Hasbro Interactive
Разработчик: Blue Tongue
Онлайн: http://www.bluetongue.com
Дата выхода: сентябрь 2000

По заявлениям разработчиков, игра будет включать в себя 20 миссий. Причем первая их треть практически полностью повторит сюжетную линию, созданную в замечательном романе Хайнлайна. Но уже после шестой-седьмой операции история примет совершенно неожиданный оборот. Но не старайтесь найти в **Starship Troopers: Terran Ascendancy** персонажей, знакомых по книге или по фильму. В игре будут повторяться лишь события, но участники в них будут абсолютно другими.

Несмотря на то, что в игре виртуальные командиры впервые встретят своих подчиненных, им предстоит принять самое живое участие в судьбе каждого из них. Ведь мы в ответе за тех, кого приручили. Поэтому первонаперво солдат будет необходимо нарядить в защитные костюмы, а затем вооружить по своему вкусу. Должен сразу предупредить, что на мерзких жуков родные Raid и прочие «фумитоксы» не действуют. Также не стоит рассчитывать на то, что удастся повергнуть в бегство легион космических тараканов хотя бы даже с помощью огромного сапога сорок последнего размера. Впрочем, этот номер не пройдет ни с кем из 15 видов врагов, которые встретятся в **Starship Troopers: Terran Ascendancy**.

Несмотря на то, что на сегодняшний день мы могли лицезреть демо-версию игры, работающую лишь в разрешении 640x480, ее графика впечатляет. В любом случае разработчики обещали, что в финальной версии можно будет насладиться видом сражений в разрешении вплоть до 1024x768. Не слишком много, конечно, но если учесть тот факт, что **Starship Troopers: Terran Ascendancy** по своему внешнему виду легко «делает» таких монстров, как Gtound Control и Earth 2150, то повод для оптимизма у нас все же есть.

Я с огромным уважением отношусь к творчеству Роберта Энсона Хайнлайна. Также я до сих пор уважаю режиссерский талант Пола Верховена, несмотря на то, что экранизацию замечательного Starship Troopers отнюдь нельзя назвать очень успешной. И я все-таки надеюсь, что смогу уважать компанию Blue Tongue за созданный ею виртуальный мир «звездных десантников». Пусть этот мир будет по-настоящему мрачным и страшным, чтобы мы смогли привыкнуть к тому, что нас ждет впереди. Ведь в реальном будущем нас ждет лишь Мрак.

СИ PREVIEW

На каждую игру, разработка которой смогла доползти до своей завершающей стадии — релиза, приходятся десятки, если не сотни проектов, которые умерли в мучениях на тех или иных этапах производства. Подобная печальная участь могла постигнуть и Starship Troopers: Terran Ascendancy, чья разработка была уже однажды заморожена на самом интересном месте. Однако благодаря самоотверженности продюсера игры Тома Захорика, работы над ней были возобновлены. По оптимистическим прогнозам Starship Troopers: Terran Ascendancy появится в продаже уже в сентябре.

SIMS: LIVIN’ LARGE



Дмитрий Эстрин

Каждый раз, когда пишешь preview по какому-нибудь add-on’у известной игры, попадаешь в довольно странную ситуацию.

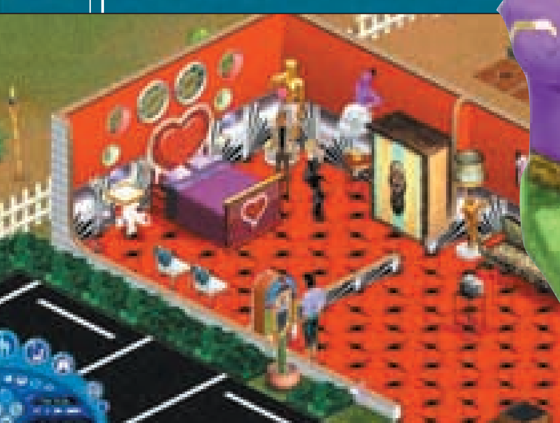
С одной стороны, достаточно напомнить читателю, о какой игре, собственно, идет речь, перечислить пару десятков features и торжественно объявить, что в данном случае разработчики нас не подведут и не схалтурят. С другой, как же можно избавиться от нашей любимой иронической усмешки, колких критических замечаний и надоевших объяснений о том, что есть add-on и чем он отличается от сиквела. Оба подхода не оригинальны и нам не подходят. Тем более, что мы имеем дело с **The Sims**.

Еще задолго до выхода игры можно было предположить, что заложенный в творении Maxis потенциал полностью использовать не удастся. Соответственно, идея всевозможных дополнений и расширений лежала на поверхности. Действительно, одно дело, когда нам предлагается пара десятков новых уровней, два новых пулемета и три еще невиданных монстра. Совсем другое дело — **The Sims**, которую и пройти-то, в принципе, невозможно. Именно поэтому меня в свое время поразило то, что Maxis как-то сравнительно прохладно отнеслась к возможности выкладывания в Интернете всевозможных редакторов, предметов, домов и прочего удовольствия, предоставив это занятие мгновенно сформировавшейся армии фанатов. За полгода всего десяток официальных предметов? Согласитесь, это чудовищно, непростительно мало. **The Sims: Livin’ Large** теоретически исправит сие положение и, возможно, даст оригинальной игре новый импульс, поднимет очередную волну интереса.

Платформа: PC
Жанр: симулятор
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Maxis
Онлайн: http://www.thesims.com
Дата выхода: осень 2000 года

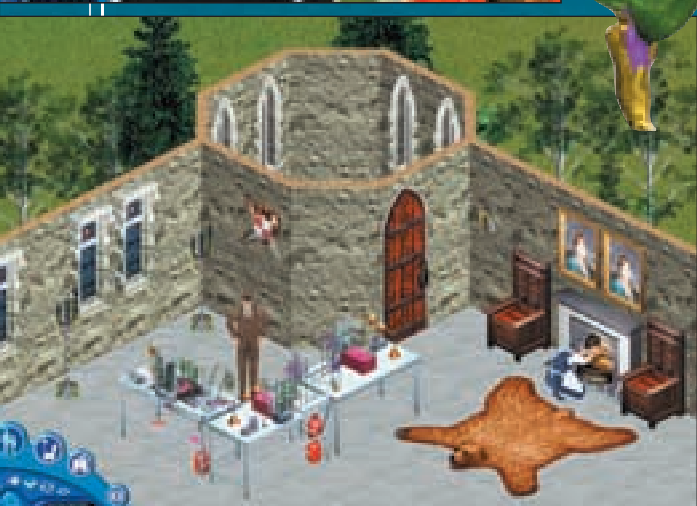
Все решения Maxis относительно первого расширения The Sims можно оценить как радикальные. На этот раз разработчики осмелились предать занудный IKEA style и немножко отойти от симуляции образа жизни среднестатистического янки. Конечно, прикольно было смотреть, как лысеющий дядя волочится за соседкой, три раза в день принимает душ и объедается пиццей. Однако об экстремальных ситуациях при таком положении дел оставалось только мечтать. Наверное, именно по этой причине многие с таким воодушевлением воспринимали случающиеся пожары, смерть от хронического недоедания и явления привидений. В **The Sims: Livin’ Large** подобные события станут нормой жизни. Происходящее более всего будет напоминать содержание молодежных сериалов. При этом о каких-то серьезных изменениях в игровом процессе остается только мечтать. То есть Maxis решила ограничиться разработкой новых крайне неординарных предметов, карьерных лестниц и интерьеров.

Вот буквально несколько примеров. Если sim долгое время будет проводить за телескопом, то существует некоторая вероятность того, что рано или поздно он обнаружит в ночном небе НЛО и впоследствии даже вступит в контакт с инопланетянами.

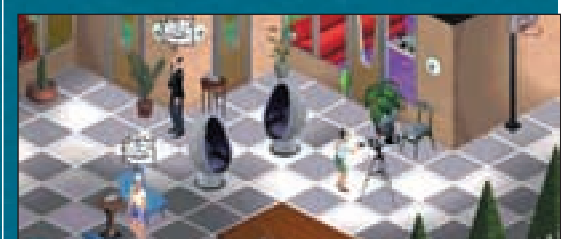








Впрочем, последствия такого неосмотрительного поступка предсказать сложно. Приобретение антикварной лампы также может повлечь за собой целую цепь веселых событий. Если sim’у вдруг неожиданно приспичит протереть пыль с лампы, то из нее незамедлительно вылезет джин, который сразу же предложит целый спектр разного рода услуг. К примеру, он может приворожить симпатичную со-



седку. Со временем, увы, чары могут исчезнуть, и соседка станет злейшим врагом неудавшегося Алладина.

Что касается новых карьерных лестниц, то они также достаточно прикольны, хотя и практически ничем не отличаются друг от друга. Особенно если не принимать во внимание названия. Sim может стать музыкантом и пройти весь путь от побирающегося в метро гитариста до рок-звезды. Он может стать журналистом и превратиться из автора игрового издания в шоумена из известной телепрограммы. В конце концов, при наличии соответствующего желания он может стать бездельником и завершить свой жизненный... точнее, служебный путь спасателем, который, как известно, занимается исключительно валянием на пляже под теплым солнышком.

The Sims: Livin’ Large удовлетворят самых требовательных архитекторов-извращенцев, у которых появится возможность построить настоящий замок или, скажем, мавзолей. Впрочем, лондонские апартаменты Остина Пауэрса также вполне доступны для дизайнеров, отдающих предпочтение ретро-стилю.

От предварительных оценок нам все-таки придется воздержаться, однако стоит лишний раз отметить, что Maxis вряд ли будет останавливаться на первом expansion set’e. После **The Sims: Livin’ Large** обязательно будет что-нибудь еще...

СИ PREVIEW

BANJO—TOOIE



Александр Щербаков

Компания Rare, как всем известно, является не только одним из самых ценных партнеров Nintendo, но и еще своеобразным производителем игр-клонов своего старшего товарища и держателя немалой части акций английского разработчика. Не секрет, что, например, Diddy Kong Racing был видоизмененной и дополненной версией Mario Karts 64, а Banjo-Kazooie — продолжателем дела Super Mario 64.

При этом все «переделки» такого рода, сделанные Rare, неизменно становились очень и очень популярными, так как ерунды, надо сказать, англичане всегда старались не делать (хотя в случае с какими-нибудь Killer Instinct`ами это не всегда получалось). В результате та же Banjo-Kazooie (ну а потом в чем-то и Donkey Kong 64) даже порой признавалась игрой, почти не уступающей своему революционному предшественнику с усатым итальянцем в главной роли. По крайней мере, по качеству. При этом, хоть идея и основная концепция и слизывались с нинтендовских продуктов, Rare всегда удавалось привносить что-нибудь свое, выделяя тем самым, по сути, клонообразные продукты собственного изготовления.



В общем, не мудрено, что в итоге наиболее интересная для нас в данный момент из всего списка Rare`овских продуктов и уже упоминавшаяся Banjo-Kazooie заслужила такую популярность, что ее сиквел достаточно продолжительное время остается одной из наиболее ожидаемых игр для Nintendo 64. Ведь изначально **Banjo-Tooie** должна была появиться еще в прошлом году, но, как водится, разработка затянулась, и на сей раз выпуск игры назначен на февраль года грядущего.

Тем не менее, несмотря на тот значительный срок, что продукт провел в процессе девелопмента, до сих пор остался не выясненным вопрос о заявленной совместимости Banjo-Kazooie и **Banjo-Tooie**. Ведь, например, со слов создателей обеих игр досконально известно, что ряд локаций и предметов в Banjo-Kazooie останутся недоступными для игрока, пока он не проведет некоторое время за сиквелом и не выполнит определенные условия. И это наверняка не единственная фишка, которая будет доступна на пересечении двух игр. Но вот как все это дело осуществится, пока никто не хочет комментировать. Проблема-то заключается вот еще в чем — в Banjo-Kazooie игра сохраняется не на карточку памяти. А следовательно, для обмена информацией между двумя продуктами необходим или ввод какого-то хитрого кода, или же специальный переходник, из тех, за которые взимается отдельная плата и что может оттолкнуть ряд потенциальных покупателей (а также заплатить больше упертых фанатов :)). Короче, ясности в данном вопросе пока нет, и остается ждать дополнительных комментариев.



Что часто вызывало интерес поклонников оригинальной игры, повествующей о похождениях увальня-медведя и его компаньона птички, так это будет ли присутствовать пернатое создание и в ее продолжении, ведь в названии — **Banjo-Tooie** — имя мохнатого товарища присутствовало, тогда как слово Kazooie (а именно так зовут птицу, если вы вдруг не курсе) пропало в неизвестном направлении. Создатели же игры говорят, что птаха, как и раньше, будет составлять тандем с ее косолапым приятелем и ни один из главных героев никуда не пропадет. В случае же с названием имеет место игра слов, когда «two» (два — прим. для двоечников по ин. языку) и «Kazooie» слились в одно «tooie». Вот так вот все хитро.

Основная часть игрового процесса в **Banjo-Tooie** останется совершенно неизменной, хотя, безусловно, как и принято в случаях сиквелопроизводства, появятся некоторые усовершенствования плюс, само собой, «всего станет больше», о чем можно было даже и не говорить — и так понятно. Banjo и Kazooie сохранят все свои старые приемчики и все по тому же принципу продолжат взаимодействовать друг с другом, в результате чего несчастная птица все также будет иметь огромное удовольствие наблюдать за окружающим миром из пыльного рюкзака, периодически таская здоровенного увальня у себя на горбу. Впрочем, на этот раз Rare решила позволить напарникам некоторое время отдохнуть друг от друга, а потому в **Banjo-Tooie** в некоторых местах можно (и нужно) будет играть каждым из героев по отдельности. Избавившись от своего товарища, персонажи приобретут новые возможности, которые по ходу игры в обязательном порядке продолжат совершенствоваться плюс на них еще и нарастут новые способности.

Помимо этого, игрока ждут восемь штук здоровенных миров в лучших традициях трехмерных платформеров, понятное дело — с набором новых противников и боссов (старых, кстати, также), и достаточно большое количество мини-игр, без которых в наше время никуда. Естественно, не обошлось и без улучшений графического оформления, выразившегося, в основном, в более высоком качестве текстур и доработке световых эффектов, не говоря уже о появлении ряда новых. Кстати, пока так и не было подтверждено, использует ли **Banjo-Tooie** 4MB Expansion Pak, но, судя по всему, без этого не обойдется. И, к слову, что вызывает очень большой интерес, так это заявленные режимы, рассчитанные на четырех игроков, которые, безусловно, весьма любопытно было бы посмотреть.

В общем, теперь уже, по всей видимости, до выхода **Banjo-Tooie** действительно осталось чуть больше половины года, и тогда обладатели Nintendo 64, наконец, получат то, что вполне может претендовать на звание одного из самых лучших 3D-платформеров на свете.

СИ PREVIEW



Платформа: Nintendo 64
Жанр: 3D-платформер
Издатель: Nintendo
Разработчик: Rare
Онлайн: www.rare.co.uk
Выход: февраль 2001

deSPIRIA



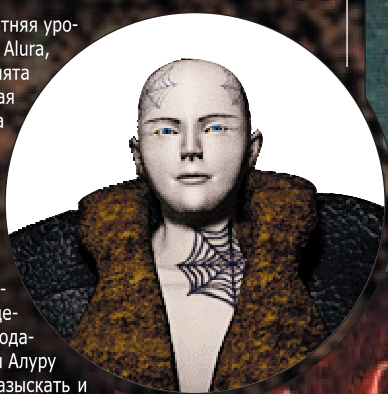
Борис Романов

Если всякие там театры начинаются еще с вешалки, то игры от Atlus начинаются уже с их названия.

Ведь только завидев на коробке такие звучные имена, как Soul Hackers, Devil Summoner, Persona 2: Eternal Punishment или Innocent Sin (или чего хуже Devil Children), сразу понимаешь, с чем ты здесь имеешь дело. И описываемая здесь **deSPIRIA** (название которой пишется только так, и никак иначе) не стала исключением из правил. Она, точно так же, как и все вышеназванные произведения от этой компании, продолжает уже давно сложившуюся традицию мрачных и немного странных игр, которыми так славится небольшое японское издательство Atlus.

Итак, представьте себе картину: на дворе две тысячи девяносто второй год нашей эры. В огне третьей Мировой войны, закончившейся двадцать два года назад, погибло две трети населения Земли. Оставшиеся в живых жители нашей планеты до сих пор пребывают в жутком шоке от произошедшего, не надеясь уже ни на светлое будущее, ни на свои собственные силы. Детская смертность достигла девяноста процентов, и нашим потомкам пришлось смириться с мыслью, что человечество обречено на вымирание. Обреченные, они начали искать спасение у единственной силы, оставшейся на планете — таинственной организации The Church. И пока человечество слабело, могущество «Церкви» лишь только нарастало.

Платформа: Dreamcast
Жанр: RPG
Издатель: Atlus
Разработчик: Atlus
Онлайн: www.atlus.co.jp/cs/dcast/despiria/dspindex.htm
Дата выхода: осень 2000



Главная героиня игры — восемнадцатилетняя уроженка разрушенной до основания Осаки Alura, уже с самого раннего детства была принята на воспитания «Церковью». Обладающая даром читать людские мысли, она была воспитана в качестве воина, помогавшего организации бороться с инакомыслящими. Последние, которые находились в явном меньшинстве, также объединились в группу «Еретиков», которую всемогущая «Церковь» пыталась всячески уничтожить. И вот, после серии различных инцидентов, связанных с пропажей детей и внезапным разрушением зданий, одаренную паранормальными способностями Алуру отправляют на север, где она должна разыскать и уничтожить одного из руководителей группы «Еретиков», которую, естественно, «Церковь» и обвинила во всех злодеяниях. Но по пути к своей цели поезд, на котором путешествовала наша героиня, попал в аварию. И нашей одаренной, но глубоко несчастной девушке, приходится начать свое боевое задания с расследования этой ужасной трагедии...





Как вы уже, наверное, сами догадались, игровой процесс **deSPIRIA** основан именно на тех паранормальных способностях, которыми обладает ее главная героиня Alura. Но вы даже не можете себе представить, каким конкретно образом Atlus решил их использовать в своей новой игре. А ведь именно в этом и заключается ее основная «фишка». Итак, как и во всех японских RPG, в **deSPIRIA** игроку придется периодически участвовать в пошаговых битвах и вести беседы с различными персонажами. Но в этой игре беседовать с героями и драться с врагами вам придется несколько иными способами. Во-первых, вы сможете не только говорить с NPC, но и читать их тайные мысли, которые могут разительно отличаться от произнесенных ими слов. Ну а во-вторых, драться с врагами с помощью мечей и пистолетов в этой игре вам просто не придется. В **deSPIRIA** все намного серьезней, и для того чтобы победить оппонента, вам придется влезть в их мозг и уничтожить их душу (разумеется, в пошаговых боях). К сожалению, ваши могущественные враги будут также обладать подобной способностью, так что легкой победы вы над ними не ждите. И кроме всего прочего, вы, а также ваши враги могут «экипировать» себя дополнительными «мозгами», которые будут служить как вашими помощниками в бою, так и источником получения новых возможностей.



Но если история и игровая концепция **deSPIRIA** моментально смогла привлечь к ней всех любителей подобной продукции, то вот ее техническое исполнение пока вызывает очень много ненужных вопросов. Судя по всему, бродить по миру игры вы будете не в реальном времени, а по принципу, который до сих пор используется в некоторых квестах для персонального компьютера. Иными словами, перемещаться вы будете в пошаговом режиме, указывая лишь следующий пункт своего назначения и наблюдая затем заранее отрендеренное кино на эту тему. Хорошо это или плохо — покажет только время, но лично мне хотелось бы на Dreamcast'е видеть поменьше всяких отрендеренных мультиков, благо эта система способна в реальном времени производить на свет графику не намного худшего качества. Но в любом случае, техническое исполнение в RPG — это далеко не самое важное. Ведь главное, чтобы в ней была хорошая история и запоминающиеся персонажи, а остальное к ней приложится.

Напоследок стоит сказать лишь то, что до выхода в свет **deSPIRIA** осталось уже совсем немного времени, и уже в конце сентября мы будем знать точно, чего же она на самом деле стоит. А пока будем надеяться на лучшее, так как еще одна хорошая RPG, скорее всего, никому не помешает.

TVDJ

Платформа: PlayStation 2
Жанр: music
Издатель: Sony
Разработчик: Sony
Онлайн: www.scei.co.jp/sd2/tvdj
Дата выхода: осень 2000?

Sony никогда не боялась экспериментов с играми, и в ее богатом каталоге релизов вы всегда можете найти сразу несколько подобных проектов.

Борис Романов



Вышедшая в конце июня в Японии игра **TVDJ** как раз и относится к подобным экспериментам, которые, естественно, однозначно оценить очень и очень непросто. С одной стороны, все они вызывают бурю восторгов со стороны любителей японской экзотики, а с другой стороны, им постоянно приходится завоевывать свое право на жизнь, сражаясь с уже зарекомендовавшими себя направлениями. Однако именно на таких экспериментальных играх японское отделение Sony Computer Entertainment как раз и сделало себе имя. И хотя большинство подобных игрушек у нее периодически проваливается (что уже случилось с **TVDJ** в Японии), некоторым из них, таким как Parappa The Rapper, Everybody's Golf, Devil Dice, Intelligent Qube и Accompaniment Anywhere удавалось продаваться такими гигантскими тиражами, что мало никому не покажется. А учитывая тот факт, что на производство всех вышеперечисленных игр Sony тратила просто какие-то смешные суммы денег, можно только догадываться о тех гигантских прибылях, которые они ей впоследствии принесли.

Но все это было в прошлом, в золотые годы правления PlayStation. А что же происходит сейчас? Да примерно то же самое, только в гораздо меньшем объеме и теперь на PlayStation 2. Через несколько дней после ее выхода в свет, Sony умудрилась выпустить проданный впоследствии тиражом более ста тысяч экземпляров симулятор фейерверков Fantavision, ну а затем провалила сразу две такие же примитивно-новаторские игры IQ Remix Plus и теперь вот **TVDJ**. О последней мы сейчас и поговорим.

Как вы помните, впервые с этим вроде бы новаторским проектом наша редакция познакомилась на весенней выставке Tokyo Game Show. И после этого знакомства наши мнения о ней, мягко говоря, разделились. Но это обстоятельство, а также ее скромные продажи, еще ни о чем не говорят. Все дело в том, что такие игры, как **TVDJ**, нельзя объективно оценить ни по каким параметрам: они могут либо нравиться, либо не нравиться. Нашей же задачей в таких случаях остается лишь информирование общественности о ее основных качествах, оставляя за игроком право самому составлять свое мнение о подобных продуктах.





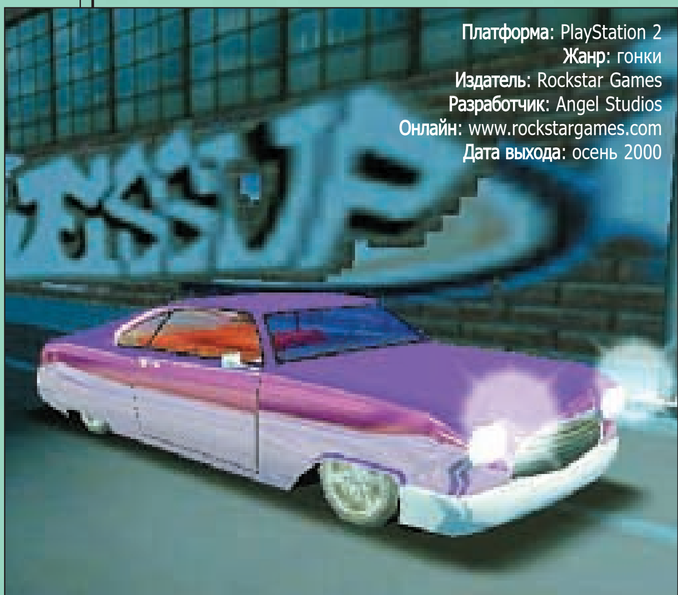
Итак, новая «игрушка» **TVDJ**, точно так же, как и расписанные в этом номере нашего журнала Jet Set Radio и Fear Effect Retro Helix, в первую очередь привлекает к себе внимание благодаря своему ставшему внезапно супермодным графическому исполнению, о котором мы вам уже не раз рассказывали. И хотя по своему техническому исполнению **TVDJ** несколько отстает от своих конкурентов, ее интересный дизайн и ненавязчивый игровой процесс несколько восполняют этот небольшой недостаток.

В игре **TVDJ** неизвестные разработчики из японского офиса Sony Computer Entertainment предлагают нам на время стать теледиджеем, а точнее телемонтажером. Но не пугайтесь, никакой серьезной работы вам проделывать в этом проекте не придется. В нем вам всего лишь будет нужно под музыку (а как же без нее?) нажимать на четыре кнопочки на джойстике, каждая из которых будет отвечать за отрезок фильма длиной один, два, три или четыре кадра. Единственное правило, которого вы просто обязаны в этой игре придерживаться, так это то, что каждая часть вашего мини-фильма должна состоять из восьми кадров. И хотя на словах это звучит слишком просто, на деле **TVDJ** является все-таки несколько более сложной игрой. Мало того, что она требует молниеносного принятия решений, так еще и эти решения приходится принимать, в основном, методом проб и ошибок. Но зато, если ваш микс, в конце концов, будет удачным, вы сможете насладиться по полной программе действительно смешным и красочным мультфильмом. Кстати говоря, таких полноценных мультфильмов, объединенных одной темой, вы сможете сделать в **TVDJ** целых четыре штуки, и каждый раз по-новому. Тем не менее, этого очень многим сможет показаться недостаточным, и они в своем мнении будут, безусловно, по-своему правы.

Как уже отмечалось чуть выше, эта игрушка уже успела поступить в продажу у себя на родине. И хотя еще точно не известно, будет ли она переведена на английский и выпущена в Европе и Северной Америке, мы просто уверены, что это обязательно когда-нибудь случится.

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING





Платформа: PlayStation 2
Жанр: гонки
Издатель: Rockstar Games
Разработчик: Angel Studios
Онлайн: www.rockstargames.com
Дата выхода: осень 2000

Одним из первых продуктов от Rockstar Games для PlayStation 2 должна стать совершенно новая, нигде не светившаяся игра, разработанная Angel Studios.

У большинства людей название **Midnight Club: Street Racing** чаще всего вызывает некоторые ассоциации с фильмом Fight Club, на что, вероятно, создатели игры также рассчитывали. Надо сказать, что и некоторое сюжетообразие «Полночного клуба» окажется завязано вокруг «типа секретных» нелегальных состязаний между избранными. Состязания эти, как несложно догадаться, взглянув на название, являются ничем иным, как ставшими нынче страшно модными гонками по улицам городов (в данном случае ночных городов), причем, что характерно, воспроизведенных с «точностью, приближенной к топографической». Такие дела. Каждой консоли по своему Metropolis Street Racer, панимаш.

Основной режим **Midnight Club: Street Racing** будет представлять собой нечто вроде чемпионата в рамках этого самого пресловутого «клуба», со скидыванием денег в общий котел и последующей дележкой между победителями гонки. Заработанные средства, естественно, позже пойдут на апгрейд имеющихся в наличии автомобилей или же на покупку новых. Правда, в **Midnight Club** надо еще попасть, а потому игра начнется с того, что вам предстоит покататься по улочкам и каким-то невероятным образом показать себя достойным вхождения в это таинственное общество.

Несмотря на все эти апгрейдики и тому подобные вещи, **Midnight Club: Street Racing** на самом деле ни в коей мере не является симулятором, а наоборот, остается фактически нарочито «аркадной» гонкой, развлекающей игрока и не пудрящей ему мозги всякими посторонними вещами. Разработчики делают ставку на зрелищность и ничем не замутненную безбашенность. В результате чего мы имеем весьма симпатичную и эффектную в визуальном отношении игрушку с так всем нравящимися дикими и высокоскоростными гонялками по неплохо детализованным улицам городов, с входящим в комплект оживленным движением, суетящимися пешеходами и прочими радостями. В общем, всем должно понравиться.

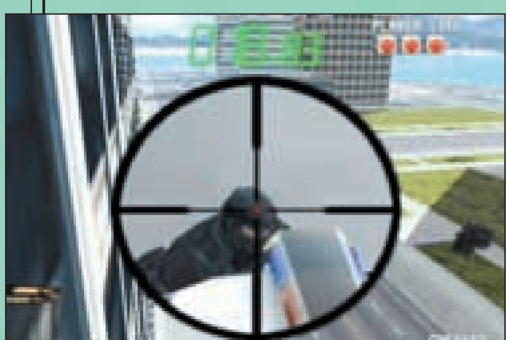
СИ PREVIEW

SILENT SCOPE

Платформа: PlayStation 2, Dreamcast
Жанр: виртуальный тир
Издатель: Konami
Разработчик: Konami
Онлайн: www.konami.co.jp
Дата выхода: 26 октября 2000

Silent Scope по праву считалась и считается одной из самых необычных и любопытных стрелялок для игровых автоматов последнего времени. Учитывая ее популярность, а, главное, возможность срубить бабок на намечающемся в конце октября американско-европейском launch`е новой приставки от Sony, Konami решила по-скоренькому оформить порт своей игрушки для домашней консоли, не без оснований рассчитывая, что одна из первых игр этого жанра для западных вариантов PlayStation 2 вызовет некоторый интерес со стороны потребителей, которые 26 числа ломанутся в магазины закупать для себя черно-синюю модную новинку.





Чем **Silent Scope** интересна в первую очередь и что выделяет ее из толпы многочисленных «виртуальных тиров» — так это то, что в конамиевской стрелялке нам доверено выполнять роль снайпера, отстреливающего противников с большого расстояния с помощью винтовки с оптическим прицелом. Причем на игровом автомате эта самая винтовка была выполнена достаточно любопытным образом и включала в себя даже жидкокристаллический дисплейчик, на котором мы могли разглядеть противников, наводясь на них и включая zoom. Естественно, на приставке такое реализовать было бы несколько проблематично, если только не выпускать специально для **Silent Scope** дорогущий light gun. Потому все управление и все фичи оптимизированы под стандартный контроллер, при этом, как ни странно, не особенно портя впечатление от игры и, что немаловажно, не повышая уровень сложности до заоблачных высот. Так что игровым процессом насладиться мы все же сможем. А он, надо сказать, в **Silent Scope** очень даже не плох и помимо основного выкрутаса с оптическими прицельчиками предлагает массу других интересных вещей. Тут и любопытные миссии, и пригибающиеся и остерегающиеся выстрелов снайпера противники, и любопытные боссы, среди которых, например, часто выделяют самолет вертикального взлета и посадки, с которым вам предстоит сразиться. Причем победить его можно не только обстреляв корпус огромное количество раз, но и изящно прицелившись в голову пилоту. Короче, в **Silent Scope** в любом случае найдется, на что посмотреть.





СИ PREVIEW

007 RACING

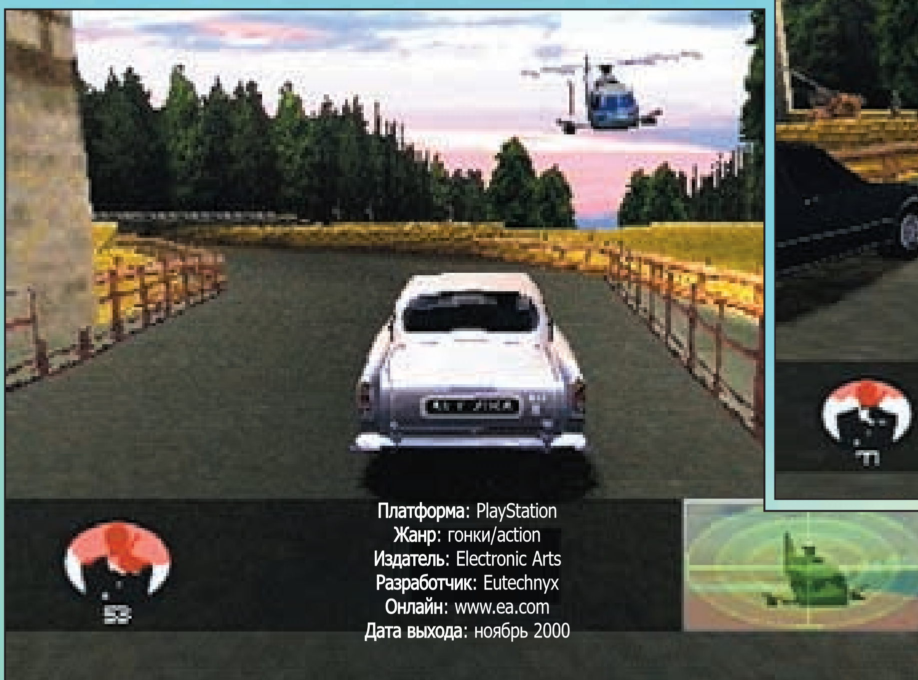


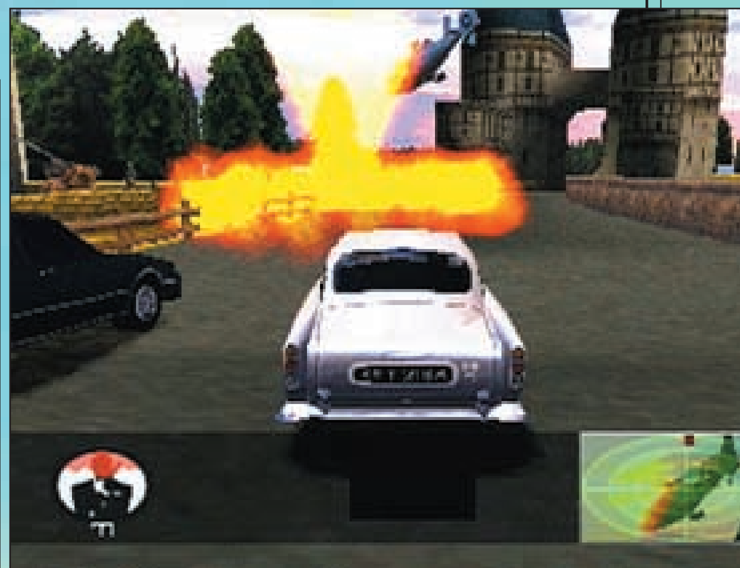


Заполучив лицензию на использование агента 007 и того, что с ним связано, Electronic Arts долго не думала над тем, какой же проект она в скором времени умудрится исторгнуть из своего чрева. Скорее всего, игровой гигант пристально посмотрел на Tommorow Never Dies и, обмозговав имеющуюся в нем мультижанровость, пришел к выводу, что, скажем, бондовские поездки на напичканных всякой шпионской хренью авто — это очень даже круто и весьма выгодно с коммерческой точки зрения. Дальше уже дело техники. И в результате разработчик C3 Racing и Test Drive Le Mans команда Eutechnyx готова уже к ноябрю выпустить игрушку под красноречивым названием **007 Racing**.

В **007 Racing** нам предложат покататься на солидном количестве навороченных автомобильчиков из самых разных фильмов бондиады, параллельно выполняя различные задания, включающие в себя, как водится, уничтожение всего, чего только можно, при помощи разнообразных средств аннигиляции, коими напичканы вверенные секретному агенту средства передвижения. То есть представлять из себя **007 Racing** будет, в общем-то, не просто гонку, а экшеновую гонку-стрелялку, основу которой будут составлять разнообразные миссии, предусматривающие даже «типа стратегическое планирование». По идее, это все несколько напоминает Twisted Metal и Vigilante 8, хотя в несколько ином ключе и не скатываясь до банального всепоглощающего сдиралова. Ну, или, по крайней мере, очень хотелось бы в это верить и надеяться, что первоначальные впечатления пока нас не особо обманывают.

Внешне ничего сверхъестественного **007 Racing** игроку не предлагает, хотя выглядит достаточно прилично, на





Платформа: PlayStation
Жанр: гонки/action
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Eutechnyx
Онлайн: www.ea.com
Дата выхода: ноябрь 2000

уровне других гонок для первой PlayStation. Очень было бы неплохо, если бы так же прилично **007 Racing** еще и игралась. Надо сказать, что, как ни странно, у этой «игры по лицензии» предпосылки к этому есть. Так что посмотрим, что более-менее неплохо зарекомендовавшая себя Eutechnyx продемонстрирует нам на этот раз.

СИ *PREVIEW*



ICO

Платформа: PlayStation 2
Жанр: action/adventure
Издатель: SCEI
Разработчик: SCEI
Онлайн: www.playstation.com
Дата выхода: 2001

Ico — проект достаточно необычный и амбициозный. По крайней мере, если судить по словам его разработчиков — одной из внутренних команд Sony Computer Entertainment Inc. Простираются же эти амбиции достаточно далеко, учитывая реплики криэйторов по поводу «поднятия игр жанра adventure на новый уровень» и тому подобных пафосных вещах.

А представляет из себя **Ico**, в общем-то, смесь action и, собственно, той самой заявленной adventure с паззловым уклоном, которую на новые высоты и собираются тащить. Причем достаточно своеобразным, отметим, образом, что вызывает здоровое любопытство, так как при положительном результате мы действительно имеем все шансы поиметь если не революционный продукт, то, по крайней мере, достаточно нескучный и довольно оригинальный.







Итак, целью главного героя в **Ico** является спасение какой-то бабы из подземелья или из какого-то подобного неприятного местечка, причем осуществляется это достаточно хитрым образом. Дело в том, что девушка находится под воздействием хитрого заклятья и в данный момент практически ни черта не видит. Для спасения же ее придется буквально за ручку вытаскивать из места заточения. При этом она все время норовит потеряться, а потому придется ее заново искать, подзывая разнообразными звуками, издаваемыми глоткой основного персонажа. Причем, это будут именно звуки, а не слова, потому как разработчики поставили перед собой цель рассказать нам историю, не прибегая к помощи текста и разговорной речи. Только жесты, звуки, ну и, может, еще запахи :).

Наблюдать за всем этим безобразием мы будем от третьего лица, причем делать это можно в стиле Resident Evil или Tomb Raider. Камера, как нам обещают, выдает своеобразные ракурсы, иногда заостряя таким образом внимание на различных объектах, необходимых для решения той или иной поставленной перед вами по ходу игры задачи. На худой конец, этим чудом можно покрутить и самому.

Внешне **Ico** выглядит зер гут, впечатляет эффектами с освещением и симпатичной анимацией. Дата выхода игры пока не объявлена, но планируется ее появление «как-нибудь в 2001».

СИ *PREVIEW*

ICEWIND DALE: BALDUR'S GATE В ПРОФИЛЬ

Сергей Дрегалин

Про Icewind Dale можно рассказать, уложившись либо в четыре слова, либо в четыре страницы. Все зависит от того, насколько вы знакомы с линейкой игр от Interplay, основу которой заложил приснопамятный Baldur's Gate.



Платформа: PC
Жанр: RPG
Издатель: Interplay
Разработчик: Black Isle Studios
Требование к компьютеру: PII 233, 32Mb, 3D ускоритель (опционально)
Онлайн: http://www.interplay.com/icewind

Про **Icewind Dale** можно рассказать, уложившись либо в четыре слова, либо в четыре страницы. Все зависит от того, насколько вы знакомы с линейкой игр от Interplay, основу которой заложил приснопамятный Baldur's Gate. Итак, если быть очень кратким, то **Icewind Dale** — есть (внимание, пошли четыре слова!) точная копия Baldur's Gate. Заметьте — не клон, не игра в том же стиле, а именно точная копия, практически без отличий и нововведений. Если этой информации недостаточно, а также если вам интересно, почему **Icewind Dale** не получил по шапке, а вместо этого был оценен аж в 8 баллов (твердое «четыре»), то милости просим — нам есть о чем поговорить.

УЗНАЮ БРАТА КОЛЮ!

При знакомстве с игрой набегает скупая ностальгическая слеза — до такой степени **Icewind Dale** похож на сами-знаете-кого. Точно такая же анимация персонажей, точно такая же ролевая модель, точно такой же основной интерфейс, точно такая же система уровней, даже глобальная карта — и та по-прежнему может двигаться только вверх-вниз. О, боги!



Первое впечатление на сей раз обманчиво, не нужно делать поспешных выводов. Да, картинка, которая предстает перед нами после перелистывания книги с эпической историей (вводный ролик у нас такой — дешево и сердито), знакома до боли. Но при этом симпатична и, я бы даже сказал, притягательна. Поэтому есть резон пробежаться по округе, познакомиться с местным миром и... Вот тут-то и начинаются сюрпризы. Буквально после получаса игры понимаешь, что **Icewind Dale** ДРУГОЙ. И в первую очередь — за счет своей сюжетной линии. Конечно, это субъективное впечатление, но в данном случае все события гораздо более естественны и лаконичны, нежели чуть надуманная цепочка происшествий Baldur's Gate.

Судите сами. Игра начинается очень естественно и без лишнего пафоса. Ваш отряд приключенцев прибывает в Easthaven — один из десяти населенных пунктов долины Ледяных Ветров. Все начинается в таверне (логично), где вы получаете свое первое задание. Вполне закономерно, что шайке проходимцев, пускай даже она состоит целиком из законопослушных паладинов, не будут в первом же диалоге вручать в руки судьбу мира. Нет, все гораздо прозаичнее — нам нужно будет вычистить винный погребок от жуков. По-



ДОСТОИНСТВА

Сюжет, на порядок более динамичный, нежели в Baldur's Gate; косметические улучшения дизайна и интерфейса; шикарные заранее отсчитанные фоны и на редкость мясистые монстры; возможность произвольного манипулирования партией (хотя это спорный момент — но все же); стройная сюжетная линия; отменный дизайн локаций; широкие возможности по прокачке персонажей вследствие большого experience limit.

НЕДОСТАТКИ

Огрехи Baldur's Gate, перекочевавшие в Icewind Dale; излишняя прямолинейность сюжета и малое количество дополнительных заданий; убогие видеовставки, которые украли у игры десяток локаций и полсотни персонажей; использование морально устаревшей ролевой системы (три года нас кормят одними и теми же завтраками!). Про самокопирование Interplay даже и не говорю — оно и так понятно.

РЕЗЮМЕ

Твердое «четыре». Уменьшенная копия Baldur's Gate, отшлифованная почти до блеска. Наши искренние симпатии.

8.0

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

том проучить волка, забравшегося в мастерскую старого художника. Затем помочь мальчугану вернуть рыбу, которую ему пришлось бросить во время улепетывания от монстров. Помочь парню, которому снятся странные сны... Обычные рядовые задания, которые постепенно, шаг за шагом, раскроют подоплеку совершенно неожиданных и очень интересных событий. Причем этот переход будет настолько естественным, что даже и не замечаешь, как оказываешься вплетен в вереницу событий. Сценаристы Black Isle Studios поработали на совесть!

Плюс юмор, которого порой так недоставало слишком серьезному Baldur's Gate. Опять же приведу пример из самого начала игры — после разговора с одним благородным доном, который очень трепетно относится к своим наградам и трофеям, мы идем... ну что тут греха таить, идем покопаться в его вещицах. И находим в сундуке странный пергамент, адресованный — кому бы вы думали? — нам! Смысл содержания пергамента сводится к следующему — дескать, я (благородный дон) даже и не сомневался, что ты будешь копаться в моих сундуках. Забавно и даже капельку стыдно.

КОСМЕТИКА, *ЧАСТЬ 1 — РОЛЕВАЯ*

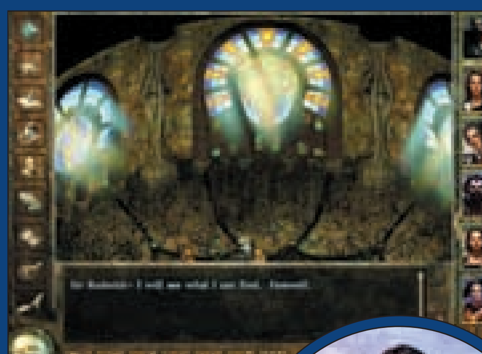
Справившись с укорами совести, продолжаем анализ игры. Предлагаю больше не останавливаться на общности игры с Baldur's Gate, а попытаться выявить хоть сколько-нибудь уникальные черты проекта. Есть таковые? К счастью, не без оных.

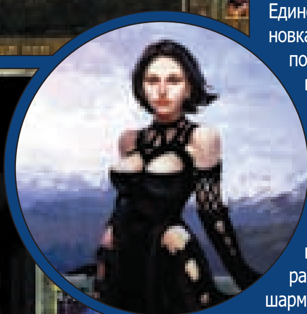
Самым прогрессивным нововведением (и, кстати, наиболее неоднозначным) является возможность произвольного манипулирование с составом партии. То, что вы изначально генерируете всю шестерку (кстати, можно выбирать готовых персонажей, а также подставлять любой текст-биографию для своих многочисленных «альтер-эго») — еще полдела, важнее, что можно выкинуть/добавить персонажа в любой момент игры. Абсолютно в любой. Другими словами, если вы решили, что командный рейнджер бесполезен и на его место срочно нужно поставить вора — флаг в руки, удаляем первого, создаем второго. Единственное, на таких кадровых перестановках теряется опыт — все накопленные поинты уходят в никуда, а свежеиспеченный персонаж порадует вас бодрым нулем в графе «exp». Издержки.

Кстати, о шаблонах. В игре вовсю рулит незабвенная Вторая редакция AD&D, на которой выросли еще Baldur's Gate и его отпрыски. Классы персонажей ни на йоту не изменились: fighter, ranger, paladin, thief, bard, druid, mage (последние могут быть специалистами), зато чуть были скорректированы weapon proficients. Например, мечи стали подразделяться на короткие (short), длинные (long) и особо крупные (great), а арбалеты стали легкими (light) и тяжелыми (heavy) и др.











Как вам такой флинт ушами? Идея несомненно интересна, но у нее есть и обратная сторона. Вы не можете взять в команду ни одного NPC, так как это бессмысленно при подобном раскладе. А ведь это серьезный удар по шарму игры — ведь гораздо приятнее взять с собой какого-нибудь пусть и не очень легендарного, но все же героя Forgotten Realms. Кроме того, у некоторых NPC часто встречаются уникальные способности, а в **Icewind Dale** все строго по шаблону.

Кстати, о шаблонах. В игре вовсю рулит незабвенная Вторая редакция AD&D, на которой выросли еще Baldur's Gate и его отпрыски. Классы персонажей ни на йоту не изменились: fighter, ranger, paladin, thief, bard, druid, mage (последние могут быть специалистами), зато чуть были скорректированы weapon proficients. Например, мечи стали подразделяться на короткие (short), длинные (long) и особо крупные (great), а арбалеты стали легкими (light) и тяжелыми (heavy) и др.

Система боя фазовая — около семи секунд отводится на ход, причем в любой момент есть возможность активировать паузу. Знакомо, верно? Новшеством **Icewind Dale** является «безпаузная» работа с инвентарем — в отличие от старшего брата, игра не возвращается в real-time при вызове экрана с содержимым походного рюкзака. Важ-



Художники Black Isle особое внимание уделили проработке ландшафтов игры. Все они сначала были нарисованы в акварели и лишь затем переносились в 3D.



ная штука на самом деле, много крови в свое время попортила! Еще одной особенностью **Icewind Dale** является индикация жизни противника — очень удобно, правда, не очень точно. «Не точно» в том смысле, что указаны не хит-пойнты, а общее состояние — здоров, легко ранен, серьезно ранен и др. Но в любом случае эта информация лишней не будет.

Распределение опыта честное, то есть аккурат поровну на каждого персонажа. Кстати, тут возникает еще один тонкий вопрос, связанный с легким обращением с составом отряда, — а сколько приключенцев, собственно, создавать? Шесть героев — это несомненно круто, но вот делить на шестерых бесценные очки опыта — увы, не фонтан. Приходится вечно ломать голову над компромиссным вариантом между голодным ртом и дополнительным мечом. Дилемма, однако.

Заклинания, оружие, предметы экипировки оставим для самостоятельного рассмотрения, а вот про заметно повышенный experience limit по сравнению с Baldur's Gate не сказать нельзя. Герои прокачивают-

Сначала цитата: «Итак, продолжая российскую линейку Virgin/Interplay, вслед за MDK2 в самое ближайшее время последует официальный релиз другого не менее ожидаемого продукта — ролевой игры Icewind Dale. «Правильный Diablo», классический hack'n'slash, RPG и rogue в одном лице. Как известно, авторы Baldur's Gate не имеют прямого отношение к проекту — Bioware предоставила лишь Infinity Engine, непосредственной разработкой игры занималась Black Isle Studios. Как следствие, Icewind Dale и Baldur's Gate роднит лишь внешний вид да вселенная AD&D. Black Isle же, поработав в несколько непривычном после Fallout и Planescape жанре dungeon crawl (action-RPG в духе Diablo, Revenant и Nox), выдала не просто «еще одну бродилку по подземельям», а совершенный, логически завершенный и в чем-то даже оригинальный продукт. Во всяком случае, это первый опыт применения правил AD&D в Diablo-подобной игре. И если судить по европейскому release-кандидату, весьма и весьма неплохой. Взяв лучшее от своего идейного прародителя и добавив тактические бои, управление партией до 6 человек, разветвленную систему диалогов и проработанный сюжет, Black Isle сотворила продукт, крайне похожий на все, что выходило в этом жанре, но вместе с тем настолько же уникальный и неповторимый.

В любом случае, Icewind Dale — основное событие этого PRG'шного лета, по признаниям Virgin, Baldur's Gate 2 не появится раньше октября. Так что готовьте меховые тулупы и дедушкин полуторник — добро пожаловать на Крышу Мира. Большой бонус от нас — уникальное 128-страничное руководство с подробным путеводителем и кратким экскурсом в систему AD&D — по сути, Campaign Setting по Forgotten Realms на русском языке.

Icewind Dale. Английская версия (Европа) с русской документацией и коробкой. Рекомендуемая розничная цена (как и в случае с MDK2) 34 USD».

Позволю себе несколько комментариев на этот пресс-релиз. Для начала от души поздравляю всех с первой официально локализованной RPG от Interpaly. Это означает, что отныне bastard sword станет называться «обоюдоострый меч», а не «меч-ублюдок» (пламенный привет мастерам стайлуса!). Кроме того, «Новый Диск» в свое время очень неплохо локализовал «Шизариум» (одно название чего стОит!), поэтому критерий доверия к ребятам очень высок.

Но смущает другое. Icewind Dale сравнивается с Diablo II. Похоже, эта эпидемия — а иначе не назовешь — распространяется все больше и больше. Две совершенно разные игры сравниваются авторитетными журналами и игровыми сайтами! Как справедливо было подмечено — это все равно что спорить, кто сильнее, кит или слон. Мне интересно, на каком основании игры вообще были занесены в одну весовую категорию? Может быть из-за своего псевдоизометрического вида и заранее отсчитанных фонов/спрайтов? Браво! Тогда сюда же заносим SimCity и Starcraft и пишем огромную аналитическую статью, где в финале придем к парадоксальному выводу. Уверен, вы понимаете, к какому именно...

Но мы-то с вами люди, подкованные в теории и практике, так что давно уже для себя решили, что почем и кто лучший. Верно? ;)

ся до 14-18 уровня (в зависимости от класса, понятное дело), маги благополучно запоминают заклинания седьмого уровня и читают со свитков спеллы девятого(!) уровня. Без комментариев.

КОСМЕТИКА, ЧАСТЬ 2 — ОСТАЛЬНОЕ

Интерфейс почти не изменился, если не считать пары дизайнерских изысков. Например, кнопка «Rest» выбралась наконец на основной экран и обитает теперь в правом нижнем углу. Два года понадобилось Interplay, чтобы дойти до этого простого решения...

К списку основных кнопок добавлена новая, которая отвечает за кадровые перестановки в партии. Как я уже говорил, переиграть состав отряда можно в произвольный момент. Больше того, соответствующий экран появляется после каждой перезагрузки, прозрачно намекая, что каждый отпущенный с богом персонаж ускорит прокачку других.

Про графическое исполнение подробно говорить не будем — стандартно. Какой это по счету проект, использующий Bioware Infinity Engine? Четвертый? Пятый? Но да не суть важно. Главное, что почти вся графика передрана из Baldur's Gate. Особенно это чувствуется в магазинах, уныло встречающих разрешением 640x480 и иконками предметов, вызывающих острый приступ дежа вю. Единственным прогрессивным шагом стало появление больших монстров. Нет, даже не так — БОЛЬШИХ МОНСТРОВ. Здоровые твари в пол-экрана — реалия для Icewind Dale, причем очень опасная реалия.

Система диалогов на порядок менее разветвленная, чем в Baldur's Gate, не говоря уже о Planescape: Torment. Но! Зато все ключевые персонажи озвучены, а сами диалоги куда более стройные. Как правило, с каждым жителем долины можно разговаривать в хамском, иронично-дерзком и вежливом стиле, причем реакция со стороны собеседника будет соответствующей. Это приятно — все разговоры достаточно яркие, и беседовать с персонажами ДЕЙСТВИТЕЛЬНО интересно. Например, настоятель храма в Easthaven (бывший воин, кстати) будет осуждать самопожертвование великого мага, который запечатал собственным телом адский портал. При этом настоятель сторожит это тело, являющееся священным реликтом! Нет, каково?

Журнал приключений, где содержится вся игровая информация, был унаследован, увы, от Baldur's Gate, а не от Planescape: Torment. Несмотря на то, что записи стали намного более лаконичными и четкими, все равно они сваливаются в общую кучу и никак не разделяются. То же касается и карты, на которой вы не найдете столь удобных пометок и маркеров, столь успешно применявшихся в Planescape: Torment. Вдвойне обидно, ведь и **Icewind Dale**, и Planescape: Torment были разработаны одной и той же командой разработчиков.

Баги? Прискорбно, но игра не безукоризненна. Можно спорить по поводу ценности введения свободной модификации состава партии, но вот по поводу «вылетающих» сохраненных игр уже не поспоришь. Да, есть такая неприятная особенность — если на сохраненной игре красуется надпись «32342 Days, 5 Hours», то можете даже и не пытаться ее загрузить. Без шансов.

Не очень радует, что все городские жители говорят об одном и том же, слово в слово. Мне, например, затруднительно сходу придумать какое-то логичное объяснение этому феномену. Телепатия? Общий информационный банк? Магические роботы? Или халтура со стороны разработчиков?

AI противников вежливо пропускаем — он обычный, и какого-то значимого интеллектуального прогресса замечено не было. А вот AI союзников был ощутимо подчищен — например, в **Icewind Dale** практически не встречаются случаи попыток пройти сквозь стену или ситуации, когда персонажи застревают в узких проходах. Кроме того, более эффективно стали работать скрипты, что заметно с первых же сражений. Это не означает, конечно, что AI партии всегда следует держать включенным, однако польза от скриптов возросла — факт.

Что еще? Есть многопользовательская игра — см. описание Baldur's Gate. И точка.

ДО ПОЛНОГО НАСЫЩЕНИЯ

Резюмируем и расставляем все точки. **Icewind Dale** представляет собой сокращенный вариант Baldur's Gate с легкими косметическими подновлениями в области интерфейса и ролевой модели и полностью новой сюжетной линией и, что более важно, уникальной атмосферой. Да, игра достаточно прямолинейна, да, в ней не так много диалогов, да, почти все предметы и оружие бессовестно передраны у старшего брата, но играть интересно. И с этим ничего не поделаешь.

Другой вопрос, что безрыбье RPG уже далеко не безрыбно, и тут есть немалая заслуга всеми любимой Interplay. Я не спорю, Icewind Dale — это классно и увлекательно. Но вот не будет ли воротить от еще одного отпрыска Bladur's Gate после того, как долина Ледяных Ветров будет изучена не хуже, чем побережье Меча? Вот в этом все и дело.

Но пока — играем. И не сетуем на перенасыщение.

DARK REIGN 2



Платформа: PC
Жанр: RTS
Издатель: Activision
Разработчик: Pandemic Studios
Требования к компьютеру: PII 233 MH, 32 MB RAM, Windows 95/98, 3D акселератор
Онлайн: http://www.activision.com/games/dr2

Наверное, все помнят время, когда RTS появлялись на рынке целыми пачками. Игроки не успевали в них играть, журналисты не успевали их описывать, стоит ли говорить о качестве этих игр. Все это происходило чуть больше трех лет назад, и именно тогда появилась игра, созданная никому не известной командой разработчиков из Австралии.

Михаил Разумкин

Но самое главное, что эта игра, вышедшая под названием Dark Reign, на голову превосходила все Dark Colony, Conquest Earth и Earth 2100 вместе взятые. Сможет ли повторить это достижение ее только что увидевший свет потомок? Тем более, что сейчас уже далеко не 97-й год, и одним качественным движком мало кого удивишь.

Что ж, попробуем разобраться с этим непростым вопросом. Сразу замечу, что, несмотря на то, что я хотя бы одним глазом видел в действии практически все выходившие тогда RTS, но оригинальный Dark Reign не видел ни разу. Хотя, возможно, всему виной заявления многих игравших в нее людей о чрезмерно «злом» AI компьютерного оппонента. А я не очень люблю мучаться с играми, ведь они должны создаваться совсем для другого. Поэтому никакого сравнения со своей прародительницей предмета в нашей статье не будет. Но судя по тому, что я увидел, проведя два дня за компом и читая статьи о Dark Reign, они мало чем отличаются (разве что во второй появилось так модное сейчас 3D). Но обо всем по порядку.

Итак, выпустив в конце лета 1997 года под чутким руководством Activision свой первый проект, Pandemic взялась за разработку его продолжения, задумав выдать на-гора игру, которой еще не видывал свет. Я специально прочитал несколько старых превьюшек об этой игре, чтобы сравнить, что же наобещали нам разработчики и что из этого получилось. Надо сказать, что замашки у них были, прямо скажем, наполеоновские. Тут и абсолютно свободная камера, которая позволит игроку чуть ли не заглядывать в рот своим маленьким подчиненным, тут и трехмерный мир с болотами, лесами, морями и пустынями, ландшафт которого будет играть не последнюю роль, тут и супер-реалистичная физическая модель. Не обошлось и без обещаний множества различных юнитов и еще более продвинутой системы AI. Не хватает, пожалуй, лишь «ролевых элементов», Брюса Уиллиса с Памелой Андерсон в видеороликах к игре и саундтрека от RHCP. И, возможно, им бы удалось все это осуществить. Но, судя по несколько раз перенесенной дате выхода и довольно внушительном периоде разработки (почти три года), это было не самое лучшее для Pandemic Studios время (вспомнить хотя бы провал такого перспективного проекта, как Battle Zone). Были в процессе создания игры и довольно курьезные моменты. По словам главы проекта Greg Borrud, готовя ролики к E3 98 года, они нагло «сперли» модели пехотинцев из Heavy Gear, которые даже поднимали оружие над головой, преодолевая водные преграды, чем не могли не поразить журналистскую общественность. Но, конечно же, в финальной версии игры ничего такого не сохранилось, как впрочем, и многого другого. Единственное, что осталось, наверное, с самых ранних этапов разработки игры — это сюжет. Он не отличается особой оригинальностью, да и мы уже не раз приводили его на страницах нашего журнала, но я все же наберусь смелости и повторюсь.

ДОСТОИНСТВА

Великолепный графический движок, красивая графика, отточенный баланс сил, удобный интерфейс, классический игровой процесс. Большой выбор вариантов для многопользовательской игры.

НЕДОСТАТКИ

Бездарная навигационная система юнитов, маленькая неинформативная карта, не очень удобная работа камеры.

РЕЗЮМЕ

Добротная трехмерная RTS, выполненная по стандартам классических стратегий трехлетней давности.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

По замыслу разработчиков нас переносит в более ранний этап истории Земли, чем представленный в оригинальной игре. Поэтому **Dark Reign 2** не продолжение, а предыстория космических разборок Imperium и Freedom Guard. Земля к 2506 году уже настолько загажена человеком, что стала совершенно непригодна для обитания. Однако всем известно, что люди — это хорошо приспосабливаемые животные, поэтому человечество решило

не покидать родной колыбели (как во многих других историях о несчастном будущем Земли). Однако все общество разделилось на две различные группы. Избранные перебрались жить в огромные купола с искусственной экологией и предпочли забыть о проблемах планеты, отгородившись от мира толстым слоем стекла. Но подавляющая часть населения осталась жить под открытым небом, вдыхая отравленный воздух, жарясь под безжалостными лучами когда-то ласкового солнца (озонового слоя ведь уже давно нет). Жизнь их была трудна и опасна, и не только из-за постоянных кислотных дождей и зловонных испарений. О медицине все давно забыли, все проблемы со здоровьем решали жрецы Voodun, способные при помощи таинственной энергии излечивать даже самые страшные раны. Этим обществом правили бандитские группировки, постоянно враждовавшие между собой. Кто сильнее, тот и прав — достаточно простое правило вновь воцарилось на земле, вернувшись из каменного века. Некие Rumblers — тяжеловооруженные милицейские отряды — пытались хоть как-то поддерживать порядок в поселениях, но на дорогах было полно мародеров Go-go'сов (вы их еще встретите в игре) и рокерских банд бывших феминисток, а в темных местах поджидали свою жертву мутанты Fiends. Но как бы ни были разобщены жители Sprawls (так по сценарию называются районы, где живут отверженные), все они всегда сходились в одном — черной зависти к жителям куполов, все прелести жизни которых они не прочь были разделить. А в куполах жизнь имела свои проблемы. Возросла преступность, чему наверняка способствовали проникшие из Sprawls лазутчики. И чтобы отлавливать бандюг и впоследствии конвоировать в «санатории» строгого режима на Ио (одной из лун Юпитера), была создана организация JDA (Jovian Detention Authority). Вскоре она окрепла, почувствовала силу и совершенную безнаказанность и, будучи единственной военной организацией в куполах, начала устанавливать собственные порядки. После чего к холодным лунам Юпитера стали отправляться не только закоренелые бандиты, но и недовольные и просто лишние (купола ведь не резиновые). Так формировался тоталитарный режим JDA, впоследствии переросший в Imperium. Но, несмотря на всю свою жестокость, только JDA могла защитить изнеженных жителей куполов от нападок из Sprawls. Одним словом, напряженность нарастала, что и вылилось в открытый военный конфликт, одну из сторон в котором вам и придется занять.









Вот такой вот сюжетец, ни тебе героев, ни главных действующих лиц, ни плохих, ни хороших, даже вас в игре никто не олицетворяет — эдакий безликий командующий strike force. Есть две противоборствующие стороны: Sprawler и JDA, вы решили сыграть в стратегию, зачем же лишние душевные переживания, выбирайте любую и вперед.



Как я уже упоминал, мне не довелось сыграть в оригинальную игру, поэтому **Dark Reign 2** ждал с нетерпением. Тем более, что Интернет был полон самых хвалебных статей (до выхода игры), да и скриншоты очень даже радовали глаз. Но случилась одна маленькая неприятность — за месяц до выхода Dark Reign появилась другая стратегия (мало кем ожидаемая), в которую я имел неосторожность поиграть. Так вот, по неясным причинам Ground Control (именно о нем идет речь) воплотил в жизнь большинство из обещанного нам в **Dark Reign 2.** По тем же неясным причинам Pandemic Studios сделала все, мягко говоря, не так, что периодически бросается в глаза, порождая желание вернуться к Ground Control. Но не думайте, что **Dark Reign 2** — это отстой века и все такое, совсем нет. Хорошая игра с великолепной графикой, достойная замена Earth 2150, но



По словам главы проекта Greg Borrud, готовя ролики к E3 98 года, они нагло «сперли» модели пехотинцев из Heavy Gear, которые даже поднимали оружие над головой, преодолевая водные преграды, чем не могли не поразить журналистскую общественность. Но, конечно же, в финальной версии игры ничего такого не сохранилось, как впрочем, и многого другого. Единственное, что осталось, наверное, с самых ранних этапов разработки игры — это сюжет.

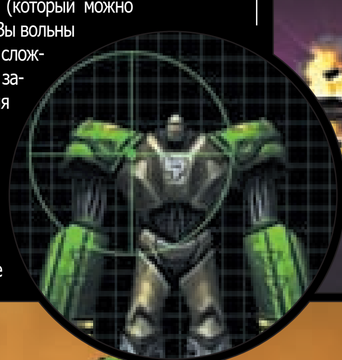
и только. Совершенно никаких откровений или новых решений, обычная полностью трехмерная RTS, выполненная по стандартам, заложенным еще C&C. Но что-то я спешу с выводами, еще абсолютно ничего не рассказав о самой игре и напугав до полусмерти многочисленных (я не сомневаюсь) поклонников Dark Reign. В принципе не так все и плохо, даже наоборот.

Игру открывает очень необычный интерфейс, нечто подобное мы видели лишь в Dungeon Keeper. То есть иконки основного меню находятся на фоне трехмерного ландшафта полуразрушенного города, нажатие на любую из них перебрасывает вас в другой район города, где и открывается подменю. На выбор вам предложат вполне стандартный набор: single player, multiplayer и instant action. Сначала поговорим об одиночной игре. Как уже упоминалось, нет особой разницы за какую из сторон играть, обе неплохо сбалансированы, хотя и отличаются технологически. За каждую из сторон вам предстоит сыграть по десять миссий. Что и говорить, не густо, непонятно, чем они там занимались три года. Все миссии достаточно разнообразны, однако схожий набор мы без труда обнаружим в любой стратегии: закрепиться на местности и уничтожить противника; найти некий предмет и конвоировать его в безопасное место; перехватить конвой врага. Правда, есть в **DR 2** и своя изюминка, пусть и небольшая. Например, играя за JDA, вам практически в каждой миссии придется действовать на голой местности без какого-либо намека на поддержку и имея лишь небольшой отряд под командованием. Причем в первой части миссии ваши войска должны выполнить некую небольшую задачу и только затем приступить к возведению собственной базы. Вот здесь-то и кроется первый недостаток. Без базы, по непонятным причинам, не работает тактическая карта, которая и без того малофункциональна из-за ее крохотных размеров, темной цветовой гаммы и не очень хорошей информативности. Хорошо еще, если вы успели услышать в довольно бездарном брифинге примерное направление к месту назначения, а так можно блуждать по занятой противником территории, пока от вашего немногочисленного отряда не останутся рожки да ножки.

Переходим к интерфейсу, который, за исключением карты, выполнен просто великолепно. Он доступен, интуитивен, а самое главное напрочь лишен всяких ненужных, второстепенных менюшек, которые только отвлекают ваше внимание. С его помощью вы можете обратиться к любой постройке вашей базы или группе юнитов, где бы вы ни находились. То есть ничего не стоит отдать приказ о строительстве новой армии, задать точки назначения, ведя неравный бой где-нибудь на другой стороне карты. Если вы сформировали несколько групп или просто присвоили номер юниту-разведчику, то двойной «клик» по соответствующей иконке перебросит камеру к месту их дислокации (очень удобно использовать для розыска пропавших юнитов). Тут же расположено меню, отвечающее за поведение ваших войск в бою. Независимо от того, сколько юнитов выделено, установленный режим будет выполняться всеми. Вы можете приказать им очертя голову бросаться в бой и стрелять, пока враг не исчезнет с лица земли (terminator), можно приказать не двигаться с места и вести прицельный огонь по противнику (defender) и т.д. Есть еще скаутский, стандартный режимы и режим перестрелки. Не скажу, что бы я часто их все использовал, но режим defender приходилось включать постоянно, т.к. войска то и дело тянуло поближе подобраться к противнику и затеять небольшую войну. Очень интересно реализовали умельцы из Pandemic Studios возможность прокладки маршрутов, или waypoints. В отличие от других стратегий маршрут прокладывается независимо от ваших войск и является отдельным элементом игры (который можно создать или уничтожить). Вы вольны создать маршрут любой сложности (протяженности) и задать способ передвижения по нему войск. Когда путь будет готов, остается лишь приказать юнитам или группе двигаться по нему. Использовать однажды созданный маршрут можно бесконечное количество раз. Возможно, подобный алгоритм уже был осуществлен в первом DR, но я испытал все его достоинства и недостатки лишь впервые. Раз уж мы затронули тему передвижения войск, то стоит поговорить и о втором крупном недостатке **DR 2.** Он связан с беспросветной тупостью AI ваших войск при движении к заданной точке. Начнем с того, что если пункт назначения достаточно удален и к нему не ведет четкий и светлый путь, то юниты вообще могут туда не добраться. Я могу понять, что одинокий орк может заблудиться в дремучем лесу и встать, уткнувшись в елку, в ожидании ваших божественных приказов. Но почему в XXVI веке, где каждая боевая единица обязана иметь хотя бы подобие бортового компьютера, а ближний космос наводнен всевозможными спутниками-шпионами, по-прежнему остаются проблемы с ориентацией войск на местности и дурацкий «туман войны». Но это еще не все. Если у вас движется достаточно большая армия (штук 10 крупных юнитов), то они неминуемо будут двигаться колонной. В этом нет ничего плохого, но только в мирное время. Так что, не дай бог, на пути этой колонны будет расположена засада (что бывает достаточно час-

Разработчикам удалось создать выглядящие вполне натурально миры. Среди которых можно найти леса, пустыни, заснеженные равнины, горы, бетонные кляксы городов и, конечно же, знаменитые купола.







то) — противник уничтожит ее юнит за юнитом. Я уже не говорю об отступлении. Отступать всей толпой в **DR 2** нельзя. Чтобы сохранить хотя бы половину группы, вам придется пожертвовать другой, оставив ее прикрывать тылы. Нет, уважаемые господа разработчики, так сейчас делать игры нельзя.

Другой спорный момент в игре — это камера. Никакого обещанного прорыва в жанре RTS разработчикам сделать не удалось. По их словам уже почти готовый вариант полностью свободной камеры ввел в замешательство тестеров, поэтому от такого варианта пришлось отказаться. Взамен ему была реализована другая, на мой взгляд, менее удобная система стационарных видов. Нажатием на некоторые клавиши камеру можно вращать, но только на угол 90 градусов. Также меняется и высота позиционирования, но опять же лишь на нескольких заданных уровнях (клавиши с F1 по F6). Правда, остался кусочек и задуманной ранее свободной камеры. Зажав «F», вы можете при помощи мыши задать угол обзора. В результате с камерой в **DR 2** можно осуществлять практически те же операции, что позволяло делать просто гениальное решение «проблемы свободной камеры» в Ground Control, только менее удобно и в несколько раз медленнее.



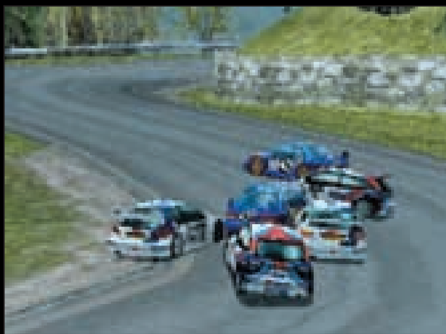
Наверное, один из самых важных моментов для многих игроков в RTS — это юниты, постройки и прочая инфраструктура. В **DR 2** с этим все достаточно стандартно, хотя и немного упрощено по сравнению со многими последними аналогами. Здесь нет той мешанины из вытекающих друг из друга построек и upgrade'ов, как это было скажем в StarCraft, нет и новомодной возможности конструировать собственные юниты из уже готовых частей. Все сооружения **DR 2** можно возводить практически в любом месте, не заботясь об удаленности от энергостанции или каких-либо коммуникациях (очень здравое решение!), лишь бы хватало денег. Всего у каждой стороны имеется по 17 построек, включая оборонительные сооружения. Последние имеют одну особенность — при расположении под 45 градусов относительно друг друга между двумя башнями возникает силовое поле, непреодолимое ни для одного из наземных юнитов. Что касается последних, то здесь Pandemic, как и обещали, сделали упор на пехоту. Нельзя сказать, что они абсолютно забыли о танках и пушках, просто из 12 типов наземных юнитов 5 приходится именно на нее. Кроме того, пехота теперь стала очень хорошо вооружена, и самые сильные юниты без труда разделаются с более грозной техникой противника. Ездящие и топающие типы войск дополняют еще два типа летающих средств и три плавающей техники. Войска Sprawler имеют лучшую броню, а JDA — еще и силовую защиту на манер той, что была у протосов из StarCraft. Самым мощным юнитом в игре является артиллерийская установка, неуклюжая и медлительная, но зато чрезвычайно смертоносная (кто играл в Ground Control, меня поймет). Также у каждой из сторон существует еще и супероружие. К примеру, у JDA это Air Fortress — огромная летающая тарелка с прекрасной защитой и потрясающей огневой мощью, которая идеально подходит для уничтожения баз противника, кто бы их ни защищал.

Несколько слов о графике и визуальном исполнении вообще. Если я еще не говорил, то **DR 2** — это полностью трехмерная игра, выполненная на очень качественном графическом движке, хотя он и не выдает больше 25 fps при разрешении 1024x780 и максимальном использовании всех графических «наворотов». Но это не сильно портит картинку. В остальном же 3D модели боевой техники, окружающий мир, цветовая гамма и набор текстур смотрятся очень достойно. Разработчикам удалось создать выглядящие вполне натуральные миры. Среди которых можно найти леса, пустыни, заснеженные равнины, горы, бетонные кляксы городов и, конечно же, знаменитые купола. Большинство похожих пейзажей мы уже видели в других трехмерных RTS, но о некоторых фактах стоит упомянуть. Первый — хороший. На лесных уровнях встречаются «живые» водопады с льющейся прозрачной водой. А такого я еще не видел ни в одной 3D-стратегии. Второй, наверное, скорее курьезный, чем плохой. В игре реализованы различные погодные условия — дождь и снег. Вот только с графической точки зрения эти осадки выглядят практически одинаково. Говоря короче, снег — это белый дождь. То есть во время снегопада создается впечатление, что с неба падает поток ледяных игл, а не снежинок или хлопьев (хотя кто его знает, как там оно в XXVI веке). Третий момент вновь хороший, я бы сказал, знаменательный. Пожалуй, это единственный аспект в игре, по которому ее можно выделить из общей массы. Я говорю о видеовставках, которые постоянно прерывают игровой процесс (это как раз плохо). Выполнены они на движке, причем Pandemic наконец-то использовали это на сто процентов. Дело в том, что если к точке, на которой срабатывает триггер запуска видеоролика, вы подошли с тремя танками и двумя пехотинцами, то в ролике именно эта пятерка и будет участвовать. Единственный недостаток — это небольшое время загрузки ролика, сопровождающееся затемнением экрана. Зато обратный процесс возврата к игре проходит плавно и без каких-либо прерываний. Но и это большой шаг вперед, и я надеюсь, что вскоре примеру Pandemic последуют другие.

Что же сказать в итоге? Довольно сложный вопрос. Dark Reign 2, безусловно, хорошая игра с великолепной графикой и весьма захватывающим игровым процессом. Но, пожалуй, стоит установить все точки над «i» — это всего лишь еще одна игра жанра RTS, далеко не шедевр и уж, конечно, не шаг вперед пусть и в рамках жанра, как задумывали три года назад в Pandemic Studios и Activision. Хотя с точки зрения революционности все более-менее ясно. После двух последних неудач с Battle Zone I и II (несмотря на то, что обе игры получили у критиков самые высшие оценки) Pandemic волей неволей пришлось выпустить что-то более удобоваримое для широкой игровой общественности, т.е. просто красивую RTS. Время покажет, насколько они были правы.

СИ REVIEW

COLIN MCRAE RALLY 2





Сергей Овчинников

Компьютерные и видеоигры распространены по всему миру, но в каждом из регионов (традиционно мы разделяем игровой мир на Японию, Америку и Европу) популярны свои жанры, свои игровые компании и собственные идолы — игровые дизайнеры. Япония — зона RPG, в Америке среди прочих чрезвычайно популярны спортивные игры. Европа фанатеет от гонок. В особенности, от раллийных.



Платформа: PC, PlayStation, Dreamcast
Жанр: Раллийная гонка
Издатель: Codemasters
Разработчик: Codemasters
Количество игроков: 1-2
Требования к компьютеру: Pentium II-233, 64 Mb RAM, Direct3D Accelerator, Win'95/98/2000.
Онлайн: www.codemasters.com

ДОСТОИНСТВА

Великолепный дизайн трасс при их фантастическом изобилии, солидная даже на PlayStation графика, практически идеальный баланс между простотой управления и реалистичностью поведения автомобиля.

НЕДОСТАТКИ

Ничего такого, что бы могло испортить настроение, кроме глупого аркадного режима, в CMR 2.0 нет.

РЕЗЮМЕ

Лучшая раллийная гонка на планете! (это вы и на обложке могли прочитать. Мы своего мнения не меняем ;-)

9.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Старая английская компания Codemasters что называется «собаку съела» на гоночных играх. Впрочем, в отличие от другого маститого англичанина Джеффа Краммонда, ребята из Codies (а именно так лас-



ково прозвали англичане любимое издательство) никогда в разработке своих гоночных игр не исходили из принципа «реалистичность — это все». Напротив, компания эта стала известной благодаря шедевральной гоночке под названием Micromachines, и лишь затем поразила своих соотечественников сначала чрезвычайно удачной интерпретацией английского чемпионата автомобилей класса GT, а потом уже и шедевральным **Colin McRae Rally**. Разговоры о начале работы над сиквелом пошли сразу же после выхода в свет ставшего самой успешной раллийной игрой в истории **Colin McRae Rally**, в одной только Англии проданного более, чем миллионным тиражом.

Colin McRae Rally 2.0 — игра английская до мозга костей, классическая, неторопливая и грациозная. Она не предоставляет игроку радости тотального погружения и в то же время притягивает его своим безукоризненным стилем. Это не симулятор, но и совсем уже не аркада. Как и знаменитый лондонский туман, творение Codemasters многогранно, его невозможно охватить и понять сразу целиком. Приходится уделять внимание деталям, а этого журналисты ох, как не любят. Но ничего не поделаешь, придется разбирать по кусочкам.

Основной целью Codemasters в соз-





Colin McRae: Первый шотландец-чемпион мира по ралли

МакРэй — один из самых удачливых и популярных раллийных гонщиков в мире, который стал символом одновременно яркого водительского таланта, так и грамотного коммерческого использования собственного имени. Профессионально занимается гонками с девятнадцати лет, трижды чемпион Великобритании по Ралли, обладатель множества призов второстепенных чемпионатов. В 1991 году молодого 22-летнего пилота пригласили выступать в мировом раллийном кубке FIA (та же самая организация, что проводит и гонки Формулы-1) в команду Subaru, переживавшую тогда не лучшие времена. Появление новичка, который в первой же гонке занял второе место, а по итогам сезона выиграл еще одну и несколько раз светился на подиуме, вдохнуло жизнь в несколько захиревшую команду. Немедленно объявились и богатые спонсоры из концерна British-American Tobacco, окрасившие Subaru в привычные цвета своей сигаретной марки 555. Пик карьерного успеха МакРэя пришелся на 1995 год, когда он с огромным преимуществом выиграл чемпионат мира, став таким образом первым британцем, являющимся обладателем этого титула. Впрочем, успех этот оказалось слишком сложно закрепить. С приходом в гонки «летучих финнов» Мики Хаккинена в Ф1 и Томми Мякинена в ралли, шотландцу пришлось несколько умерить свои аппетиты. И пусть он отставал от конкурента совсем немного, но ни в 1996, ни в 1997 году выиграть титул ему не удалось.

Подписав контракт с Ford на 1999-2001 годы, McRae вплотную занялся продвижением марки Ford Focus, которая поначалу также не вполне оправдывала надежд. Однако в сезоне 2000 года, похоже, все постепенно налаживается. Пока McRae третий в чемпионате, но он лишь немного отстает от коллег из команд Subaru и еще одного новичка-финна из Peugeot.

На денежном фронте, зато все обстоит намного лучше. McRae — это, пожалуй, самый высокооплачиваемый и затребованный в рекламе пилот в современном гоночном мире (ну, после звезд Формулы, разумеется). Он участвует в рекламных акциях Ford, снимается в видеороликах, является хозяином собственной марки одежды, преуспел даже в компьютерных играх, как видите. И почему-то у нас есть уверенность в том, что его совместная работа с Codemasters наверняка не последняя...

дании **CMR2.0**, похоже, была необходимость адресовать игру как можно более широкой аудитории, намного большей, чем та, что играла в первую серию. Поэтому, как и в случае с небезызвестным Gran Turismo 2 было решено делать игру, во-первых, невероятно модную, а во-вторых, простую и доступную. Так в CMR появился совершенно немыслимый режим Arcade с кольцевыми трассами и шестью машинками, бешено носящимися по ним и пытающимися друг друга обогнать. Честно говоря, выглядит это достаточно нелепо, тем более что как управление, так и физическая модель в игре никак не предназначены для кольцевых гонок с участием машин, ведомых искусственным интеллектом. В результате всех этих реверансов в сторону Gran Turismo аркадный режим стал выглядеть так же нелепо, как и рал-

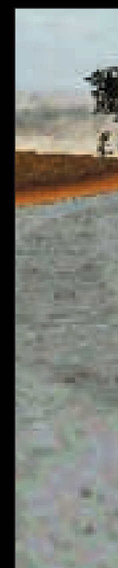






Ford Focus

Одна из последних разработок концерна Ford примечательна по многим причинам. Во-первых, Focus является первым базовым автомобилем Ford, который был полностью разработан не в Америке, а в Европе, если быть точнее, то в немецком подразделении Ford. Будучи вторым после Ford Ka в дизайнерской линейке условно выражаясь «Фордов с треугольными фарами», Focus тем не менее является настоящим флагманом массовой автоиндустрии, и своим впечатляющим дизайном поразил буквально всех. Действительно, столь смелые и главное, удачные дизайнерские решения принесли новой семейной машине Ford такую популярность, что ее начали воспринимать как очередную модную штучку. Удивительно, но иметь в гараже Focus сегодня настолько же престижно, как какой-нибудь Porsche или спортивную модификацию BMW. Просторный салон, мощный двигатель, высокая экономичность и революционный дизайн — вот главные секреты автомобиля года. Ну а достаточно успешное участие команды Ford Focus Martini в мировом чемпионате ралли показывает, что и в спортивном отношении автомобиль весьма удался. Попробовать себя за рулем Focus'а можно и в CMR2. Раскрою маленький секрет — это самая стабильная и сбалансированная машина в игре. Впрочем, иначе и быть не могло. Ford Focus — автомобиль года 1999 в Европе и 2000 в Америке.











лийный в GT2. Обменявшись любезностями, эти игры (и их разработчики), к счастью, все-таки нашли, что больше делить им нечего и каждая занялась более привычным для себя делом. Основной режим Championship включает в себя все этапы чемпионата мира по раллийным гонкам, причем на этот раз подбор текстур и дизайн поворотов делался не со слов чрезвычайно компетентного МакРэя, а осуществлялся, так сказать, «в полевых условиях». Codemasters сочла нужным командировать художников и дизайнеров в места проведения ралли, в результате чего все без исключения трассы стали выглядеть живее, реалистичнее, и главное, разнообразнее.

Все-таки, главным достижением Codemasters в сиквеле стало вовсе не улучшение графики, и не оптимизация управления, а именно дизайн трасс и внесение максимального количества разнообразных элементов в их конфигурацию. Во-первых, теперь любая, даже самая короткая трасса является сама по себе совершенно уникальной, со своим ландшафтом, растительностью, объектами на трассе (будь это поленница, одинокий домик, или хотя бы трехтонный булыжник, об который вы непременно шандарахнетесь со всей дури подвеской). Еще одна немаловажная деталь — тип дорожного покрытия. Примитивные гравий-мокрый гравий-снег ушли далеко в прошлое, и теперь мы сможем созерцать как минимум пять-семь типов асфальта, гравия, песка, снега и льда, причем каждый из этих типов способен различным образом влиять на управляемость машины. Соответственно, каталунский этап проходит по большей части по гравию и скалистой горной дороге, а например, во Франции вы будете разъезжать на гигантских скоростях по подлым асфальтированным дорогам с кучей неожиданных поворотов. Соответственно, в Англии придется крутиться на грязном пятачке вокруг нескольких замков, попутно купаясь в реке и утопая в заболоченной почве. Как при этом управляется машина, рассказать невозможно. Это надо видеть, чувствовать самому. Признаюсь честно, порой мне кажется, что Codemasters нашли чуть ли не золотое сечение в соотношении адекватности управления и реалистичности поведения машины.

Схема прохождения игры со времен первой серии практически не изменилась, за исключением того, что уровень сложности Normal открыт с самого начала, так что по большому счету Easy следует использовать исключительно для тренировки. Возможности по настройке машин резко увеличились, и теперь изменять и подправлять можно по меньшей мере десять различных параметров от схода-развала колес до чуткости тормозной системы и рисунка протектора шин. При этом выиграть хотя бы одну гонку без предварительных настроек уже на нормальном уровне сложности становится практически невозможно. С другой стороны, чрезвычайно удобный и стильный (правда, слишком уж дуболомно слизанный у Namco) интерфейс позволяет произвести все необходимые операции в считанные секунды.

С графической точки зрения **Colin McRae Rally 2.0** можно смело назвать самой красивой гоночной игрой

Codemasters: 14 лет самосовершенствования

Компания Codemasters была образована братьями Дэвидом, Ричардом и Джимом Дарлингами в далеком 1986 году, и вышла на рынок с чрезвычайно простой, но очень успешной концепцией многопользовательской гонки на микро-машинках. Игра так и называлась — MicroMahines. Фактически, Codemasters открыли новую грань давно известного жанра, — успех этого открытия был сенсационным. С тех пор Codies стали чуть ли не самым любимым английским разработчиком, конкурируя по степени народной любви лишь с Rare, которая, правда, потеряла независимость и часть самых ярых фанатов, продавшись с потрохами японцам из Nintendo. Занимательный факт — с 1986 года по настоящее время игры, выпущенные Codemasters находились на вершинах английских чартов в общей сложности более 800 недель. Продукты компании всегда пользовались неизменным успехом у себя на родине, причем это относится даже к таким по меньшей мере странным проектам, как например, Music 2000, однако ни в Америке, ни в Японии игры Codemasters никак не шли. Впрочем, уже в конце прошлого года Codies решились взяться за американцев всерьез, и открыли в Штатах свое подразделение. Отныне их игры будут выходить на всех рынках без задержки. В ближайшее время Codemasters планирует выпускать игры на всех популярных платформах, от PC до PlayStation, PS2 и Dreamcast. В компании работает более 350 сотрудников, а офисы и студии разработки Codemasters открыты в США, Германии, Франции, Испании и Голландии.





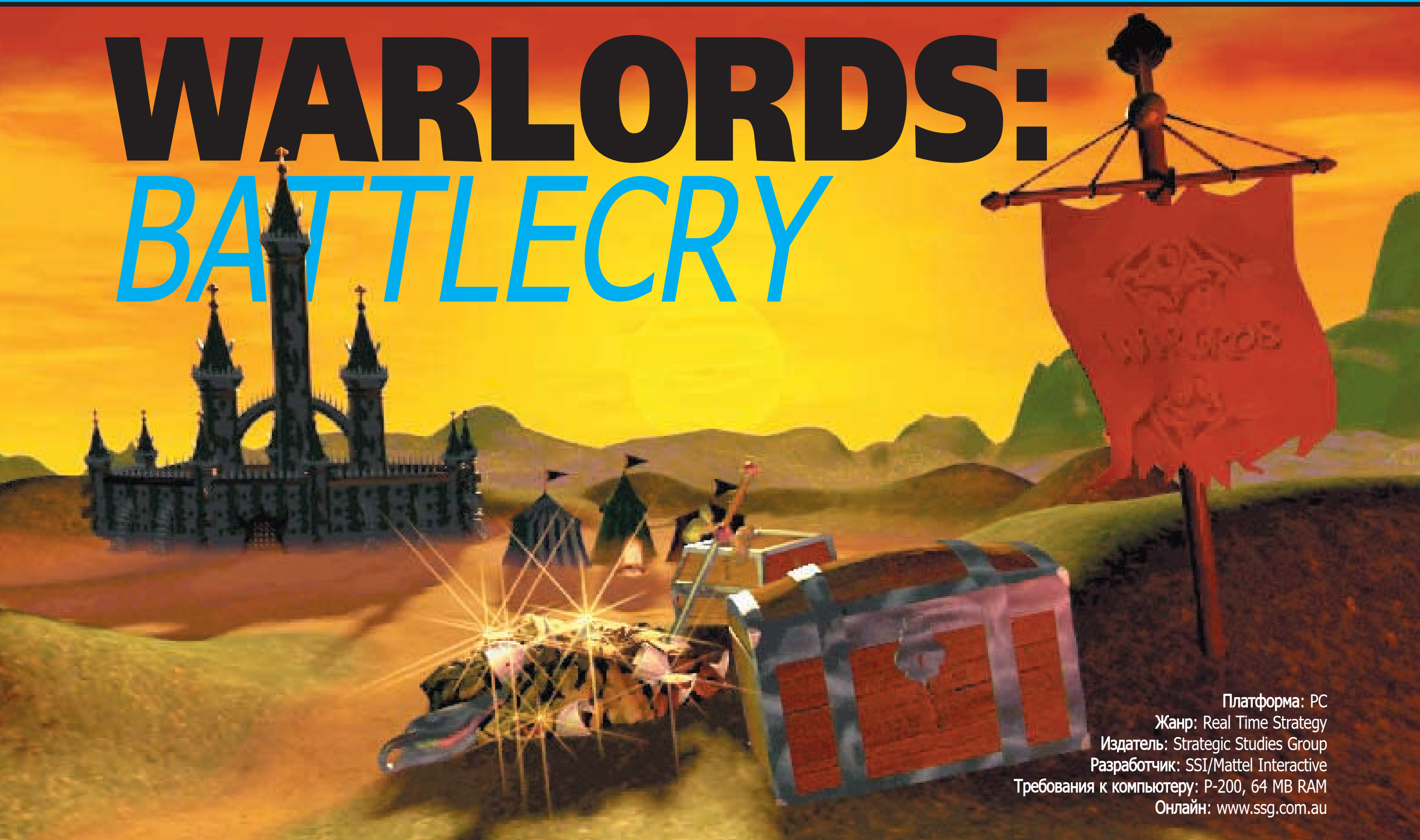


на PlayStation, с естественной оговоркой относительно того, что вы видите на экране лишь один автомобиль одновременно, а в массовых заездах в Arcade графика становится несколько примитивнее, да и трассы там скучные и короткие. PC и Dreamcast-версии **CMR2.0**, разработка которых велась параллельно с созданием PlayStation-вариации игры, будут во-многом отличаться от нее в графическом плане. Впервые в своей истории Codemasters решила создать два различных движка для малосовместимых по технологическим показателям платформ. Правда, получилось так, что это несколько отодвинуло сроки выхода игры на PC и Dreamcast, однако совершенно определенно, есть смысл подождать до октября-ноября, когда обе версии одновременно появятся в Америке и Европе.

В первую часть CMR я перестал играть лишь за пару месяцев до выхода продолжения. Что-то притягивало, заставляло вновь и вновь кататься по незапоминающимся поворотам, вновь и вновь проверяя остроту реакции, — ведь запомнить 48 практически одинаково выглядящих, но таких разных трасс совершенно невозможно. Во второй серии, по сведениям разработчиков, количество трасс перевалило за 70. Думается, этого произведения хватит еще надолго. Правда, PlayStation-версию я временно отложил, — хочется дождаться подобающей случаю и качеству игрового процесса графики. А это нас ждет на хорошем мощном PC или на Dreamcast...

СИ REVIEW

WARLORDS: BATTLECRY



Платформа: PC
Жанр: Real Time Strategy
Издатель: Strategic Studies Group
Разработчик: SSI/Mattel Interactive
Требования к компьютеру: P-200, 64 MB RAM
Онлайн: www.ssg.com.au

Я старый... Я помню 386-е машины. Я помню революцию, которую произвели 486-е, несущие на себе (вы только подумайте!) 8 мегабайт памяти! Я помню 95-й год, помню Warlords 2 и Warcraft, тоже, как ни странно, 2. Это были наши любимые игры, они до сих пор стоят на моем компе. И я никогда не забуду, как мы, молодые и наивные, мечтали скрестить их между собой и получить НЕЧТО. И вот, через каких-то 5 лет, это «нечто» само к нам пришло, только почему-то я не могу заставить себя написать его большими буквами.

Лев Емельянов

«Жалкое зрелище. Душераздирающее зрелище.»
Ослик Иа-Иа

КЛОН ПОЗОРНЫЙ

Вообще-то, я очень добрый человек. Я люблю компьютерные игры где-то на уровне пива и лишь чуть-чуть меньше, чем девушек. Я всегда стараюсь в самом тупом и скучном отстое отыскать что-то хорошее. Но случай с **W:B** особый, и пощады не будет. Нет ничего страшнее геймера, обманутого в своих лучших чувствах, геймера, чей любимый сериал изваляли в грязи, а потом обсыпали сахарным песком и предложили отведать и при этом еще улыбаться.





Двум вражеским лучникам никак не выстоять против такой эскадры. Даже при поддержке башни.

И прежде чем мы приступим к последовательному вскрытию нашего мертворожденного пациента, я вынужден пояснить одну вещь. Дело в том, что, следуя формальной логике, я должен сравнивать W:B с тремя предыдущими играми серии **Warlords**. Но вот беда, сравнивать их невозможно — это выглядело бы не менее глупо, чем пытаться провести аналогии между преферансом и хоккеем. А вот аналогии с Warcraft 2 действительно всплывают на каждом шагу. Эти две игры выглядят братьями-близнецами (никакое высокое разрешение и High Color не спасают ситуацию), в них одинаковая механика строительства и развития, в них идентичные стратегия и тактика. Более того, **Warlords: Battlecry** является позорнейшим клоном Warcraft 2 в самом прямом и худшем смысле этого слова. Клоном во всем: от разветвленной системы строительства и апгрейда зданий и юнитов до внешнего антуража, плоской карты и музыкального сопровождения. Правда, у второго Warcraft'а был более удобный интерфейс. И не тормозил он так безжалостно. Интересно, кто-нибудь из читателей СИ помнит, как долго грузились Warlords 2 на 386-й машине? Так вот, W:B на 2-ом Пне загружаются еще медленнее, а уж как они тормозят в процессе — это вообще отдельная песня. И это притом, что вся графика глубоко спрайтовая, а AI отсутствует как факт (мы его еще обсудим отдельно).

Если же вы приставите мне нож к горлу и спросите: а что вообще в игре есть от старых Warlords? — я подумаю и скажу, что, во-первых, название. Во-вторых, интерфейсная панель, занимающая почти треть экрана. Ну, еще дизайн некоторых строений (хотя тут, как говорится, на вкус и цвет... в общем, на Warcraft 2 тоже сильно смахивает).

Так вот, возвращаясь к вопросу о клоне. Согласитесь, сегодня, когда за окном 2000-й год, просто нелепо в подроб-

ДОСТОИНСТВА

Неплохая музыка, интересный арт, удобный туториал.

НЕДОСТАТКИ

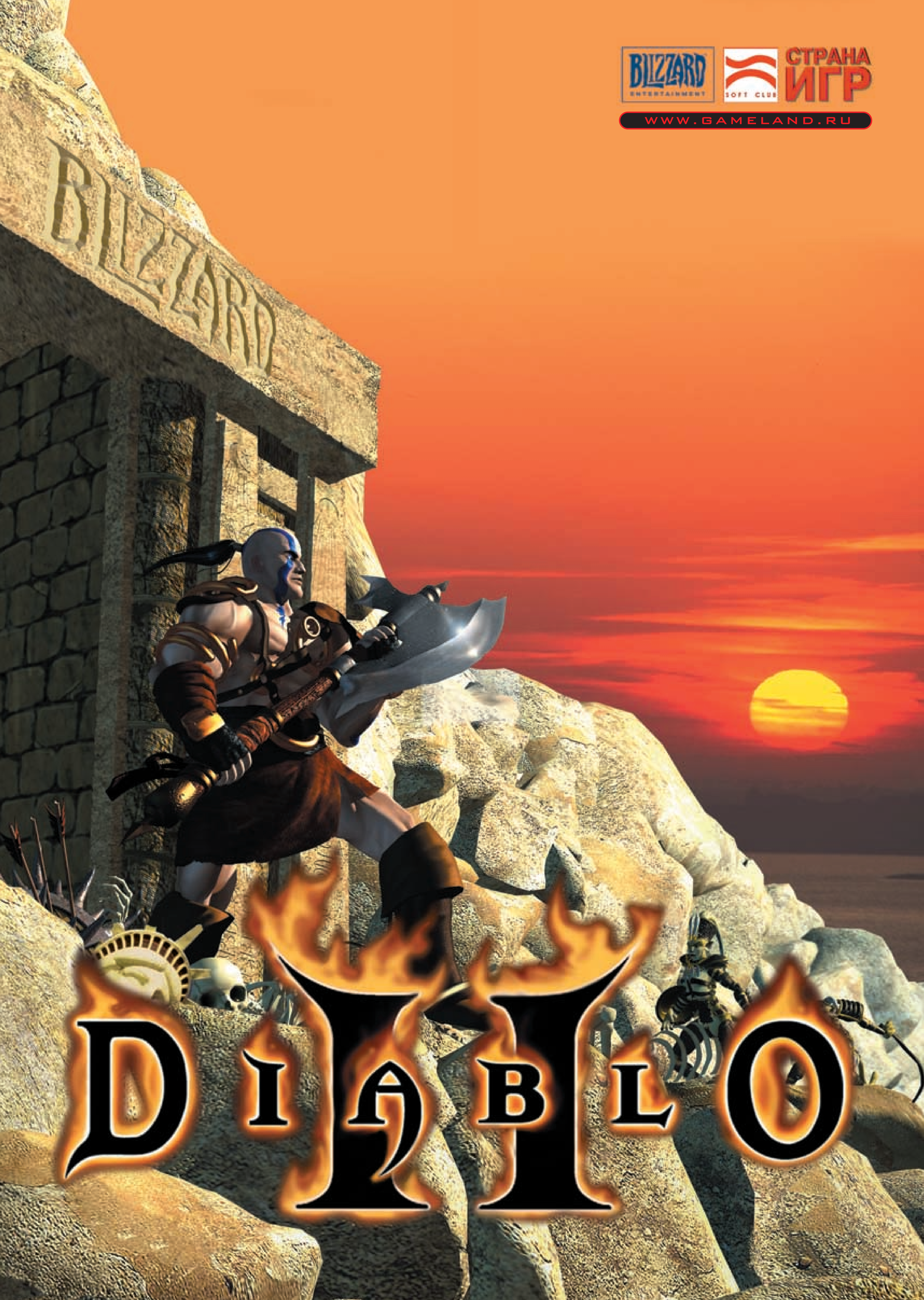
Плоская графика, высокие системные требования, нулевой AI, неудобный интерфейс, вторичность во всем, нестыковка различных элементов геймплея, общая занудность и однообразность процесса.

РЕЗЮМЕ

Несколько разочаровывающая и запоздалая попытка скрестить Warlords с Warcraft.

5.0

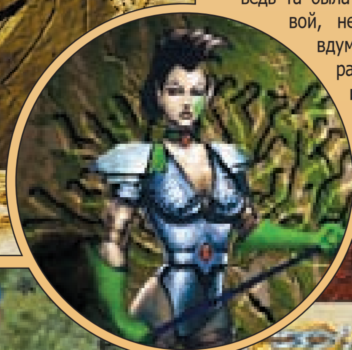
1	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS


BLIZZARD ENTERTAINMENT
SOFT CLUB
СТРАНА ИГР
WWW.GAMELAND.RU
BLIZZARD
DIABLO II


СТРАНА
WWW.GAMELAND.RU
ИГР
Codemasters
PlayStation
colin mcrae rally 2.0
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT
www.fordracing.net
Valvoline
Telefonica MoviStar
Ford
MICHELIN
V3 FMC
5

ностях расписывать игровую механику Warcraft-подобной игры: обводим боевые единицы рамочкой, двойной клик выделяет все войска этого типа, по правому щелчку мышки юниты ходят и атакуют... Поэтому в целях экономии места я просто пройдусь по тем аспектам **Warlords: Battlecry**, которые особенно задели меня за живое — может быть это предостережет вас от опрометчивой покупки.







РЕАЛ-ТАЙМОВЫЙ *ГЕРОЙ*



Ролевая система... Фишка, которая придает играм всех жанров удивительный шарм и привлекательность. Которая при удачной реализации способна вытянуть любой отстой в разряд крепких середнячков. Так вот, этот элемент геймплея полностью провален и не выдерживает никакой критики. Перед началом игры вы выбираете себе героя, который будет кочевать из миссии в миссию, определяете его имя (можно даже пароль ввести, чтобы им никто другой не мог поиграть), расу и внешность, а позже, по накоплении опыта — профессию, специальные способности и т.д.

Во всех анонсах **Warlords: Battlecry** позиционировался как стратегия, вся механика которой основана на героях (hero-based strategy). Соответственно, вам на выбор предлагается множество рас, четыре профессии (кстати, доступных не всем расам, например, минотавр не сможет стать волшебником, а темный эльф — священником), возможность «одевания» многочисленных побрякушек и тому подобные прелести, связанные с постепенным накоплением опыта. Так вот, господа, повторимся: смелая и амбициозная попытка сделать клон Warcraft 2 со сложной ролевой системой блестяще провалилась. Славных, так уважаемых мной австралийских парней из SSG ничему не научил печальный опыт Age of Wonders. А ведь та была игрой пошаговой, неторопливой и вдумчивой. И все равно сложность и богатство возможностей при прокачке героев утонули в море бесконечных стычек. Как бы ни был крут тот или иной лидер, в AoW он просто не успевал во все места сразу, и исход большинства сражений (а по сути и всей игры) решался в бесконечных мелких столкновениях обычных юнитов. А что мы наблюдаем в **W:B**? А то, что героев вообще могло бы и не быть — на тактике победы это никак не отразилось бы. Все равно на море господствуют крупные корабли, а на суше все решается мощным наскоком большой группы сильных юнитов.

Не менее провальна и богатейшая система магии — ее целых 9 школ, но я абсолютно уверен: большинство геймеров за все время игры не воспользуется и одной четвертью заклинаний. Не спасает даже возможность вешать спеллы на горячие клавиши — от F1 до F8. В туповатом аркадном рубилове, каковым является бой в **Warlords: Battlecry**, сложные магические навороты смотрятся просто смешно.

Квесты, перешедшие в **W:B** прямо из двух предыдущих игр серии, также потеряли 90% своего смысла. Раньше выполнение заданий, которые, как правило, сводились к поиску и взятию какого-нибудь дальнего города или уничтожению конкретного вражеского героя, было единственной возможностью получить крутых юнитов, которые нигде не производились, или мощнейшие артефакты, увеличивающие так важную в походовой стратегии скорость передвижения. Отныне квесты и скриптовые сценки — это чистая развлекаловка, выглядящая ненужным и неуклюжим довеском, вроде как седло на корове.

Взятые прямо из RPG многочисленные вредные состояния, в которых могут оказаться ваши юниты (испуг, отравление, болезнь и т.д.) дополняют картину общего фиаско. Авторы или искренне не понимают, или не же-

Квесты, перешедшие в **W:B** прямо из двух предыдущих игр серии, также потеряли 90% своего смысла. Раньше выполнение заданий, которые, как правило, сводились к поиску и взятию какого-нибудь дальнего города или уничтожению конкретного вражеского героя, было единственной возможностью получить крутых юнитов, которые нигде не производились, или мощнейшие артефакты, увеличивающие так важную в походовой стратегии скорость передвижения. Отныне квесты и скриптовые сценки — это чистая развлекаловка, выглядящая ненужным и неуклюжим довеском, вроде как седло на корове.



У эльфов герои бывают исключительно женского пола. Впрочем, если б не эти уши, то девочка была бы вполне ничего.



Моя база. В центре, с флагом – героиня.

лают понять, что все эти нюансы имеют смысл только при наличии продвинутой тактики. А ее нет. Есть наскок и сеча. В пылу боя, когда на экране сражаются два-три десятка юнитов, у игрока нет ни времени, ни возможности отслеживать в деталях, что там творится, а склепать взамен убитого бойца двух новых — пара пустяков.

И последнее. Опыт получают не только герои, но и простые солдаты. Они действительно становятся круче, некоторых из них можно брать с собой в следующие миссии. Все вроде бы здорово, надо похвалить... но не могу. Извините.

СМЕШАЛИСЬ В КУЧУ КОНИ, ЛЮДИ...

Честно говоря, описать войска и сражения в **W:B** можно одной емкой фразой: все как в Warcraft 2. Теоретически мы имеем несколько рас и чертову уйму боевых единиц, но при ближайшем рассмотрении это оказывается такой же лажей, как и все остальное. Потому что все эти многочисленные расы и юниты различаются исключительно внешне, если же мы начнем сравнивать их по характеристикам, то выяснится, что набор войск у всех дублируется. Огромное разнообразие юнитов — да кому оно нужно?! Клепать надо только самых крутых, делать все возможные апгрейды оружия и брони и — вперед. А еще в **Warlords: Battlecry** абсолютно Warcraft'овские корабли — почти идентичный внешний вид, разделение на суда, стреляющие по наземным, морским и воздушным целям, и даже названия кое-где перекликаются.

Между прочим, ветераны, наверное, помнят, что в Warlords 2 понятия хит-пойнтов не было вообще. Юнит был или жив, или убит. В третьей серии их ввели, но количество HP было крайне мало: у большинства войск — 1, у некоторых — 2, а у самых крутых — 3. Грубо говоря, это было количество ударов, получив которое, боевая единица гибла. Наш несчастный пациент и тут пошел по новаторскому пути, и хит-пойнты измеряются сотнями, а удары снимают их десятками. Появилась Warcraft'овская полоска — индикатор здоровья, — меняющая цвет по мере его уменьшения. Одно лишь наличие этой фишки полностью меняет всю игровую механику, это еще один повод заявить, что рассматриваемая нами RTS носит свое гордое имя не по праву.

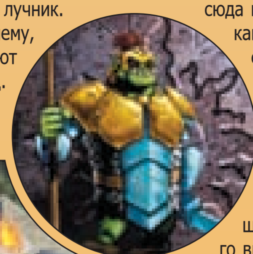
Тактика, повторюсь, идентична Warcraft'овской. Башни стреляют, корабли приплывают с моря и выносят их (причем и башни, и корабли делятся на тех, что стреляют стрелами, и тех, что палят ядрами: это определяет доступные им мишени). Священники лечат, маги колдуют, пехотинцы и конники ловко машут мечами, лучники стреляют. Да, кстати, наличие кораблей действительно означает то, что Warlord'овские юниты разучились плавать (а помните, как славно они раньше пересекали водные преграды?). Реальное время и стремление как можно сильнее походить на Warcraft 2 берут свое: отныне войска строго делятся на чисто сухопутные, летающие и водные. Отдельные тактические навороты, вроде возможности, зажав Shift, указать войскам сложную траекторию движения, абсолютно не нужны (по



Столько народу – и все рушат одну-единственную шахту.

крайней мере, я проходил миссию за миссией, ни разу не применив этот прием).

Искусственный интеллект... тупой. Абсолютно. Он не понимает, что нападать надо большими группами, он не умеет выбирать цели и выгодные позиции для атаки. Совершенно нормальная ситуация, когда от вашей эскадры, приплывшей громить береговую оборону противника, выходит отбиваться одинокий лучник. Увидев врага, юниты дружно несутся к нему, и плевать им при этом, что они попадают под обстрел башен, кораблей и т.д. Правда, как и в Warcraft'e, есть возможность приказать им стоять на месте, но





Основа тактики – навалиться всем скопом.



Непременная особенность всех Warcraft-подобных игр: если человечек будет достаточно долго тыкать копьем в здание, оно начнет гореть и разрушаться.

учитывая неудобный интерфейс, это не очень спасает.

СОБИРАЕМ СТРОИМ, ИЗУЧАЕМ

Во всех сериях Warlords важнейшим показателем любого юнита было количество ходов, требующееся для его производства. Но это было давно. Отныне всех солдат можно измерить в ресурсном эквиваленте. Всего в наличии 4 ресурса — золото, железо, камень и кристаллы. Где-то я это уже видел... Нет, проще сказать, где я этого НЕ видел. Все сопровождается соответствующим звуковым оформлением. Звуки пилы, стук молотка (как, впрочем, и звяканье корабельных склянок) — все это узнаваемо до боли, до слез, до отвращения... А еще... появились крестьяне. Самые настоящие RTS-ные пейзане — здесь они, как и везде, унылые, тупые и беззащитные. Кстати, строить способны не только эти парни — ваш герой также может возводить здания, подобно Commander'у из Total Annihilation.

Интересно решен вопрос с захватом шахт и добычей ресурсов. Во-первых, крестьяне не будут сновать туда-сюда и таскать на спинах мешки — шахты сами каким-то святым духом переправляют вам свое добро. Правда, для ускорения этого процесса можно направить внутрь крестьянина — он туда залезет и останется навсегда. Во всяком случае, мне его оттуда выковырять не удалось ни разу. Наверное, они там прирастают к стене. Но самое главное — как происходит захват шахты, принадлежащей врагу. Сначала этого врага надо оттуда выбить. Данный процесс заключается в том, что все ваши изо всех сил бьют несчастную шахту до тех пор, пока она не становится Разграбленной (Pillaged) и временно неработоспособной. Затем к ней должен подойти ваш герой и в течение довольно долгого времени делать загадочные пассы руками, после чего она становится вашей.

ОБУЧАЛОЧКА

И еще. Отдельным разделом я хотел бы похвалить туториал. По своей серьезности и легкости усвоения он ничем не уступает азбуке для детей-олигофренов. А помните «Инструкции по пользованию ложкой», висящие в армейских столовых: Ложка состоит из держала и хлебала... Так вот, здесь все примерно на таком же уровне.

ВЫНОС ТЕЛА

Пора заканчивать нашу скорбную церемонию. Итак, господа, покойный был незаконнорожденным отпрыском древнего и аристократического семейства стратегических игр. Этот бастард, порочащий доброе имя «Варлордов», появился на свет в результате грубого изнасилования знаменитой стратегии грязными дельцами, жадными до конъюнктуры и легких денег. Обычно, когда выходит какой-нибудь отстой, использующий известную торговую марку или популярную игровую вселенную (Star Wars, Star Trek), разгромные статьи принято заканчивать примерно такой фразой: «Упертым фанатам — бальзам на сердце, всем остальным категорически не рекомендуется». Так вот, фанатам серии Warlords играть в ЭТО запрещается категорически. Сие чревато нервными срывами, запоями, депрессией, разбитыми мониторами и попытками суицида. И не говорите потом, что СИ вас не предупреждала!

СИ REVIEW

ТЕХМАРКЕТ КОМПЬЮТЕРС



Компьютер **TCM "Extreme GT"** - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК **TCM "Extreme GT"** обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в роли высококлассной игровой станции. Компьютеры **TCM "Extreme GT"** проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

Бесплатная

гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка

intel inside pentium®III

TCM "Extreme GT" *Домашний компьютер*

на базе процессора Intel ® Pentium ® III с тактовой частотой 600 МГц

Оптимальная конфигурация для 3D игр, графических редакторов и работы в Internet

ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095) 723-81-30
ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34 264-13-33
ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00
ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095) 974-60-10
ст. м. "Савеловская" ВКЦ "Савеловский" павильон D-20, D-38 (095) 784-64-85
ст. м. "Полежаевская" Хорошевское ш., Д. 72, корп.1 (095) 941-01-76 940-23-22
ст. м. "Дмитровская" ул. Башиловская, д. 29/27, (095) 257-82-68
Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 **e-mail:** corp@techmarket.ru
Дилерский отдел: (095) 214-20-17 **e-mail:** opt@techmarket.ru
Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095)214-3162
WEB - сайт: www. techmarket.ru прайс-лист на все оборудование
E-mail: office@techmarket.ru
Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"
ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68



Желаете сэкономить время?

www.5000.ru

Посетите наш Internet магазин. Здесь Вы можете сделать заказ, который Вам доставят в офис или домой.

ФИЛИАЛ:
Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10 (816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

НАШИ ДИЛЕРЫ:
Ярославль "Скан" (0852) 30-2514,22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56
Иркутск "Атон" (3952) 51-0545, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт.,К.424
Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Совтская 7а
Владивосток "Ака-Компьютерс" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18
Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д 34а
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г.Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г.Красноярск Проспект Мира, 36,оф.510
Барнаул "Мэйпл" (3852) 36-4575 г.Барнаул Ул, молодежная 3,оф.9
Ростов-на-Дону НПП "ГеРо" (8632) 90-7200, -01, -02,-03, 66-5256 г.Ростов-на-Дону, ул.Пушкинская 70, оф.107
Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г.Екатеринбург, ул.Луначарского 36
Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г.Омск, ул.Ленина 48

Платформа: Dreamcast
Жанр: action
Издатель: Sega
Разработчик: Smilebit
Онлайн: www.smilebit.com

JET SET RADIO





Борис Романов

Сенсация состоялась? Похоже, что да. Jet Set Radio теперь уже вполне официально можно причислить к любому списку самых-самых игр современности.

Другое дело, что пока не ясно, как долго она в этих списках продержится, но это уже мелочи. Главное, что сегодня и сейчас именно этому проекту от малоизвестной до последнего момента за пределами Японии команды Smilebit (бывшей Sega RD 6) удалось привлечь к себе внимание всей нашей редакции. Мы, конечно, понимаем, что наше мнение - это далеко не истина в последней инстанции, но посудите сами: когда несколько человек, далеко не первый год играющих в видеоигры, начинают коллективно фанатеть от той или иной игры, то это все-таки что-то да значит.

Но, как вы знаете, фанатеть от **Jet Set Radio** мы начали уже давным-давно, даже еще до посещения нами весенней Токийской выставки игр. Причина для того, как и в случае с довольно внушительным количеством различных игр, была довольно банальна - нам просто понравилась ее невероятная графика и стильный дизайн. Причем эти два элемента нам приглянулись настолько, что мы были готовы принять новый проект от неизвестной нам в то время команды разработчиков в любом, даже самом неприглядном, виде. Но к счастью, подобного нам делать не пришлось, так как уже на весенней Tokyo Game Show стало ясно, что в лице **Jet Set Radio** нас ждет по-настоящему классная игра, у которой имеются все шансы стать чем-то действительно особенным, причем далеко не только благодаря своим графическим качествам. Ну а на американской выставке E3, на которой этот проект получил свое второе, теперь уже сугубо американское название Jet Grind Radio, предмет нашего разговора был принят уже настолько хорошо, что многие даже поспешили назвать его лучшей видеоигрой, продемонстрированной на Electronic Entertainment Expo. На этом, правда, победное шествие великолепного творения получившей недавно независимость команды разработчиков Smilebit Corporation было ненадолго прервано. К большому сожалению, в своей родной Японии их суперпроект был принят довольно прохладно. И дело здесь даже не в том, что ему не удалось разойтись у себя на родине заслуженно высоким тиражом (сейчас в стране бывших самураев такими тиражами расходятся только игры с хорошо зарекомендовавшими названиями, либо проекты, на которые внезапно возникает очередная мода). Самое обидное в фактическом провале японской версии **Jet Set Radio** заключалось в том, что даже в хит-параде игр для Dreamcast его сумела обогнать сто сорок пятая по счету версия какого-то там Street Fighter'а. А это уже можно назвать настоящим преступлением перед всем мыслящим человечеством.





Однако после получения в нашу обширную коллекцию этого непризнанного у себя на родине шедевра нам осталось лишь развести руками и констатировать ужасный факт, что жители той страны, которая периодически дарит нам невероятные по своему уровню игры, сегодня

ДОСТОИНСТВА

Революционный дизайн, великолепный саундтрек, оригинальный и действительно качественный игровой процесс в этом проекте слились воедино.

НЕДОСТАТКИ

Некоторые проблемы с камерой и интерфейсом, а также с продолжительностью игры.

РЕЗЮМЕ

Этот проект не сможет пропустить ни один нормальный человек, который еще способен непредвзято судить об играх, даже без нашей на то рекомендации. Тем не менее, для всех остальных сообщаем: таких игр, как Jet Set Radio, сегодня на рынке не просто мало, а считанные единицы. Поэтому пропускать ее можно только по самой уважительной причине.

9.0

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

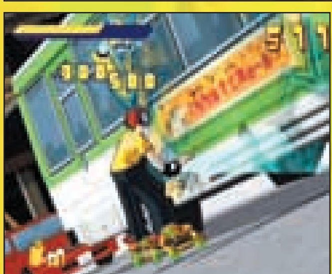
оказались просто не способны без посторонней помощи разглядеть настоящий шедевр. Замученные до смерти рекламой и давлением общественного мнения, они теперь стали в массовом порядке покупать совсем не игры, а только лишь их известные или модные названия. И боюсь, что российские игроки в этом отношении не уступят своим японским собратьям и также в массовом порядке проигнорируют описываемый здесь продукт. Мы же, в свою очередь, в очередной раз будем выглядеть чуть ли не полными идиотами, расхваливающими еще один никому не нужный «шедевр» вместо очередного симулятора футбола для актуальнейшей в начале XXI века приставки PlayStation.

















А ведь для того чтобы оценить такой проект, как **Jet Set Radio**, нужно всего лишь его увидеть в действии и чуть-чуть в него поиграть. И поверьте, это будет сделать не так уж и сложно. А уж после этого практически любой нормальный человек, который хотя бы немного любит видеоигры, сможет и без нашей помощи понять, что в **Jet Set Radio** он имеет дело с чем-то особенным. И именно поэтому я так настойчиво и пытаюсь заставить вас самих попробовать в деле описываемый здесь проект. И все это я делаю лишь потому, что, как это ни парадоксально, описать словами те чувства, которые возникли, к примеру, лично у меня после проведенных с ним каких-то там нескольких часов, просто невозможно. Все в этой игре: ее графика, ее музыка, ее дизайн, ее персонажи, мир и сам игровой процесс произвели на меня такое сильное впечатление, которого я не испытывал уже очень и очень давно.

Но для тех из вас, кто привык из прочитанных статей получать не только одни эмоции, но и кучу полезных фактов, я, конечно, расскажу о **Jet Set Radio** поподробней. Итак, как вы можете понять по скриншотам, основным, но не главным достоинством этого проекта является его потрясающе стильный и по-настоящему революционный дизайн. Именно в нем была впервые использована на всю катушку технология, получившая название cell-shading, позволяющая стилизовать трехмерные объекты под рисованные от руки двухмерные. В результате чего персонажи **Jet Set Radio**, да и весь ее мир, уже не кажутся набором полигонов, а представляются на экране как настоящий интерактивный мультфильм. Движется все это великолепие в Jet Set на довольно приличной скорости, и это притом, что ее детализации может позавидовать любая игра на любую из существующих сегодня платформ. Отдельно стоит отметить и не менее потрясающую анимацию ее персонажей, которые движутся в игре практически как живые. Иными словами, новая работа Smilebit Corporation была завернута ее создателями в такую привлекательную обертку, что просто закачаешься. Однако, в отличие от большинства современных игр, все великолепие **JSR** на ее обертке не заканчивается. Совсем наоборот, лишь после того, как вы возьмете в руки джойстик, вы наконец-то сможете получить истинное, а не только поверхностное удовлетворение от этого продукта.

Скажу сразу: **Jet Set Radio** нельзя назвать ни самой грандиозной и ни самой безупречной игрой современности. Как это ни печально, но по своей продолжительности она довольно коротка, а ее интерфейс, а точнее работа ее камеры, порой заставляет желать лучшего. Последняя проблема, к сожалению, доставляет в игре слишком много мелких неприятностей, которые, несомненно, испортят многим, особенно тем, кто этого сам захочет, общее впечатление об игре. Тем не менее, даже они не смогут не признать тот факт, что в своей основе игровой процесс **JSR** является одним из самых интересных за последнее время. А заключается он в следующем. Вам будет предоставлена возможность сыграть за одного из трех, а впоследствии и целых десяти членов банды GG, специализирующейся на раскраске улиц вымышленного города Tokyoto различными надписями и картинками. Их задачей является разрисовать весь город и победить тем самым всех остальных бандитов, принадлежащих к прочим группировкам. Все герои этой игры передвигаются на скоростных роликовых коньках и, естественно, умеют делать всевозможные умопомрачительные трюки. И хотя большинство из них делается героями автоматически, овладение в совершенстве необходимыми для прохождения игры навыками займет у вас немало времени.

Попав на любой из уровней, вам будет необходимо за определенное время закрасить своими художествен-



ными произведениями определенное количество стен, машин, рекламных щитов и прочих деталей интерьера. А по мере выполнения этого задания его сложность постоянно возрастает. Все дело в том, что, по мере закрашивания нужных мест уровня своими художествами, за вами начинают гоняться различные по своим возможностям силы полиции. Сначала они вас будут просто пытаться остановить, затем начнут в вас стрелять, ну а напоследок могут вызвать на помощь танки или вертолеты. Самое интересное, что искусственный интеллект полицейских, да и прочих ваших соперников, работает в **JSR** по тому же принципу, что и в Metal Gear Solid. Однако, как показала практика, он является несколько более гибким и живым, что, несомненно, является заслугой программистов из Smilebit.

Другим же ограничением вашей деятельности, помимо полицейских, станет ограниченное количество баллончиков с аэрозолью, которые вы можете таскать с каждым из персонажей. Это не только добавляет некий стратегический элемент во все происходящее, но и заставляет вас постоянно совершенствоваться в выполнении различных трюков, благодаря которым эти баллончики и оказываются в вашем «кармане». А вообще, игровой процесс **Jet Set Radio** оказался на удивление обогащенным различными деталями, которые, в отличие от графики, начинаешь замечать далеко не сразу.







Разрисовывать же город вам предложат по принципу Shenmue. Иными словами, подойдя к месту совершения своего очередного преступления, нажав определенную кнопку, вы активизируете специальный режим рисования, во время которого вам предложат повторить аналоговым штурвалом определенные движения, которые будут продемонстрированы на экране. Некоторые же рисунки делаются вообще одним нажатием на кнопку, и их вы можете наносить, не прекращая своего движения. В **JSR** практически все поверхности можно использовать для совершения различных трюков, как в том же Tony Hawk Pro Skater. И за них, естественно, вам будут начисляться дополнительные очки, которые потом включаются в общий зачет, который учитывает также время прохождения уровня, ваше здоровье и мастерство «рисования».

Не стоит забывать и про такую немаловажную деталь игры, как ее разнообразные по своему дизайну и построению уровни. Они не только безумно красивы, интересны и продуманы, но и до краев наполнены жизнью. По ним постоянно ходят прохожие и ездят машины (которые также можно использовать в своих корыстных целях), а большинство находящихся на них предметов являются более-менее интерактивными.

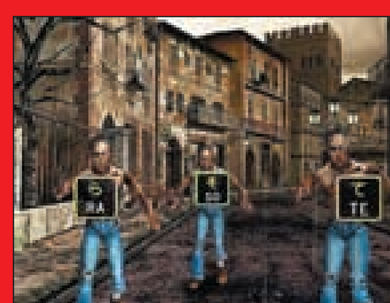
Но самое главное, в этой игре имеется редактор рисунков, который добавляет в JSR столько жизни, что другим играм и не снилось. Ведь именно с его помощью вы можете создать не только свои собственные произведения искусства, которыми затем можно будет закрасить все ее уровни, но и, к примеру, заставить вашего героя расписывать Токиото различными нецензурными выражениями на любом знакомом вам языке и получать от этого истинное эстетическое наслаждение.

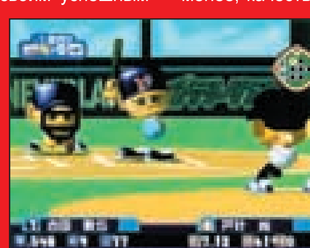
Но всему когда-нибудь приходит конец. И описываемая здесь игра, и, тем более, наша статья - не исключение. Будем надеяться, что мой немного сумбурный обзор смог все-таки хоть как-то донести до вас мысль о том, насколько интересным, увлекательным, да и еще Бог весть каким является этот поистине неординарный проект. А если этого так и не произошло, то мне лишь остается в пятидесятый раз посоветовать вам попробовать эту игру самим (любым способом!!!) и понять, от чего же это я пел ей такие звонкие песни.

СИ REVIEW

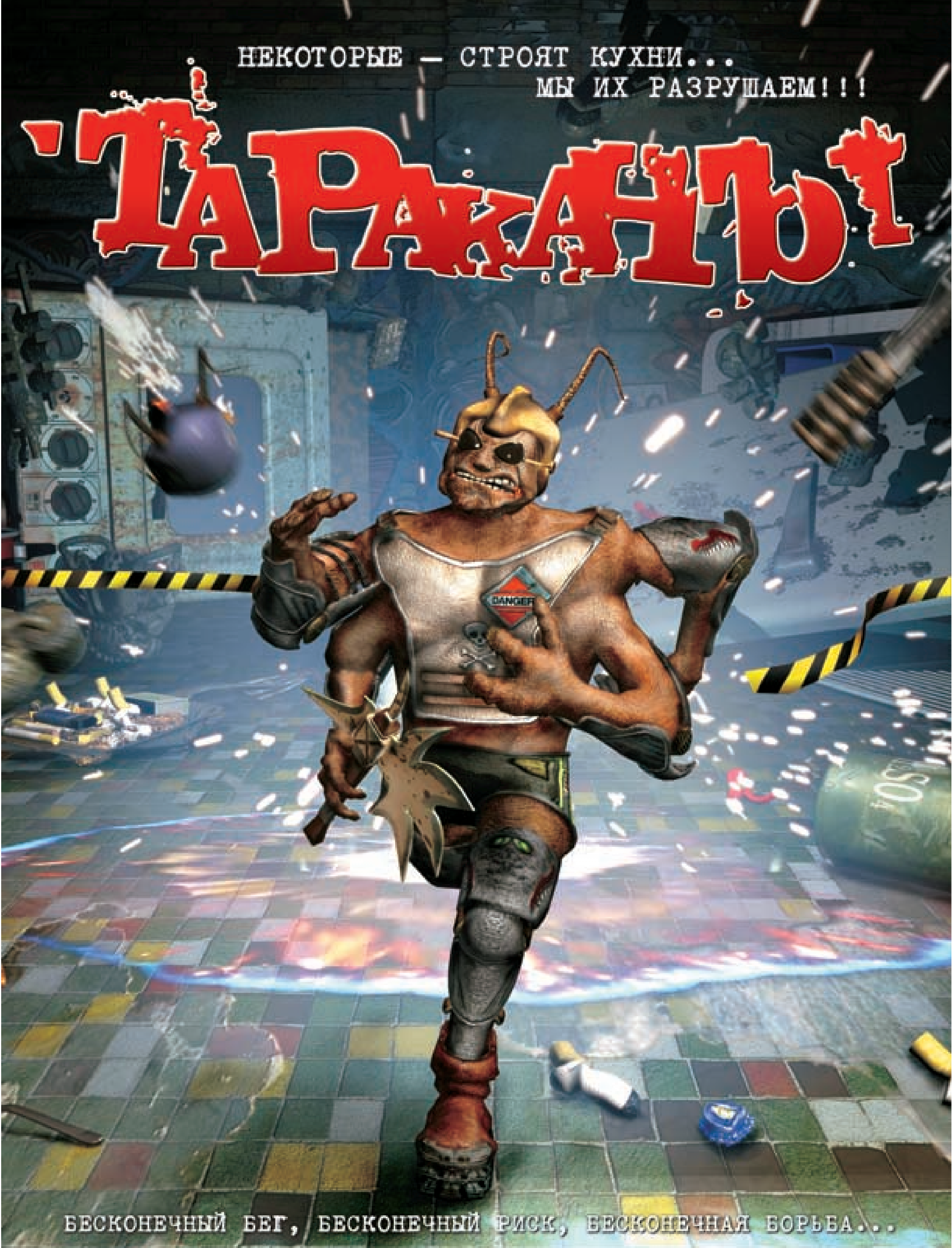
Smilebit Corporation

Если за пределами Японии свежеотделившейся от Sega команде разработчиков Smilebit Corporation все еще светит прославиться своим, несомненно, потенциально суперхитовым Jet Grind Radio, то в своей родной стране им, скорее всего, теперь надолго придется остаться известными лишь благодаря двум своим успешным спортивным играм: симулятору менеджера футбольной команды Let's Make a Professional Soccer Club и симулятору менеджера бейсбольной команды Let's Make a Professional Baseball Team. Первая игра, вышедшая осенью прошлого года, сегодня продана практически таким же тиражом, как та же Sega Rally 2 (перевод которой с игровых автоматов был первым проектом описываемой здесь компании). Вторую же игру ждал чуть меньший, но все равно намного более внушительный успех, чем у Jet Set Radio. Вышедшая в один день с Soul Calibur, она смогла не затеряться среди прочих релизов, и это несмотря на ее довольно посредственную графику. Тем не менее, по мнению самого авторитетного игрового журнала Японии - Weekly Famitsu, самым лучшим творением команды Smilebit до сих пор является немного странный, но, тем не менее, качественный и затягивающий продукт The Typing of The Dead, в котором игрокам предлагалось с помощью набранных на клавиатуре букв расстреливать толпы мертвецов и всякой нежити из игры The House of The Dead. И хотя эту игру на Dreamcast'е также не ждал бешеный успех, в залах игровых автоматов она еще долго привлекала к себе внимание посетителей. Кстати говоря, The Typing of The Dead является пока единственной от Smilebit Corporation, разработанной изначально для игровых автоматов. Следующий же их оригинальный проект будет, по слухам, являться некой сетевой игрой для Dreamcast под кодовым названием «Hundred Swords», премьера которой намечена уже на эту осень. Будем надеяться, что хоть с ней команда разработчиков Smilebit сможет наконец-то угодить одновременно американцам и японцам, а также всем без исключения критикам.









НЕКОТОРЫЕ — СТРОЯТ КУХНИ...
МЫ ИХ РАЗРУШАЕМ!!!
ТАРАКАНЫ
DANGER
БЕСКОНЕЧНЫЙ БЕГ, БЕСКОНЕЧНЫЙ РИСК, БЕСКОНЕЧНАЯ БОРЬБА...

TOKYO EXTREME RACER 2

Необычные игровые концепции, жанры и поджанры на японском рынке появляются чуть ли не еженедельно (как водится, по четвергам).

Сергей Овчинников

Выращивание, скрещивание и селекция монстров соседствует здесь со многочасовыми развернутыми и сверх меры интерактивными разговорами с виртуальными рисованными красавицами с глазами в пол-лица. И это не говоря уже о музыкальных шедеврах, производители которых изощряются, как могут, чтобы дать людям запросто сплясать, сыграть на гитаре, потрясти маракасами, создать собственную диджейскую аранжировку, побить по клавишам виртуального рояля, а то и просто подубасить что есть мочи автомат под названием PunchMania своими маленькими японскими кулачками.



Платформа: Dreamcast
Жанр: Гоночный файтинг
Издатель: Sega/Genki
Разработчик: Genki
Онлайн: www.genki.co.jp

Успешность же того или иного проекта в данном случае зависит исключительно от того, понравится ли та или иная идея кучке форменных психов, которую принято называть «модной молодежью» и которая оказывает огромное влияние на жизнь всех японских подростков. Которые, к ужасу своих родителей, больше предпочитают расхаживать в безумных нарядах и прическах по сверхмодному кварталу Shibuya вместо того, чтобы учиться и работать, изредка попивая японское пиво в компании сослуживцев под цветущим деревом сакуры. Каким образом компании Genki ровно год назад удалось «задеть» эту прослойку, выпустив на неокрепший Dreamcast свою странную по меньшей мере гонку практически без рекламы, без громкой торговой марки и даже (о ужас!) без традиционной теперь сотни автомобильных лицензий, нам до сих пор решительно непонятно. Полтораста тысяч копий Shutokou Battle, которая в Америке получила название **Tokyo Extreme Racer**, красноречиво говорили о том, что японская публика все еще не утратила способности разглядеть за мишурой лицензий и громких имен по-настоящему интересную игру. Год спустя у нас, признаемся, таких иллюзий уже почти не осталось. Японцы за последнее время показали всему миру, что никаких новых игр они видеть не хотят и что в новом мире (построенном, в основном, стараниями Sony и ее PlayStation) не осталось места ничему, кроме сиквелов и римейков давно известных и зарекомендовавших себя торговых марок. Причем, к сожалению, практически вне зависимости от их [сиквелов] качества. Торной дорожкой пошла и молодая компания Genki, решившая превратить свой первый серьезный успех в коммерчески успешное и, главное, стабильное мероприятие. **Tokyo Extreme Racer II**, созданный этой командой всего за год, целиком и полностью полагается на успешную и так понравившуюся всем формулу, с легкими, я бы даже сказал, косметическими изменениями.



Как и в первой части, в TXR2 вам придется кататься на спортивных автомобилях по одним из самых запутанных и грандиозных в мире токийским транспортным магистралям, причем исключительно по ночам. Что неудивительно - днем все эти невероятно сложные конструкции до такой степени заполнены машинами, что никакой возможности передвигаться по ним быстрее среднестатистического пешехода просто нет. Положительный момент здесь заключается в том, что ночью траффик намного меньше. Genki, надо сказать, и в первой части игры подошла к процессу создания одной единственной трассы с большой ответственностью. За образец была взята реальная автострада Shutokou Highway, которая опоясывает Токио со стороны одного из пригородов - префектуры Chiba (кстати, именно вдоль этой дороги мы ежедневно отправлялись в центр города во время своего путешествия в Японию). Разумеется, для игровых целей она была немножечко упрощена и сжата по дистанции, но все равно практически все основные свои особенности сохранила. И все-таки кататься по ней было несколько скучновато - примитивный ландшафт (а вернее, отсутствие оного), быстро приедающиеся участки трассы. Буквально через час активного вождения в пределах Shutokou становилось тесновато. Во второй же серии авторы игры решили резко расширить границы, и теперь количество доступных магистралей способно заставить затрепетать сердце любого япономана. Практически весь Токио - от Chiba до портовых районов Иокогамы вместе с рядом примечательных местечек в самых культовых районах города, элитной респектабельной Гинзе и электронной Акихабаре, - пронесется за окнами автомобилей в процессе смертельных схваток на магистрали. Разумеется, теперь новые участки гигантской разветвленной трассы придется открывать постепенно. Целостность игры сохраняется, просто по мере ее прохождения открываются все новые и новые варианты маршрутов по городу. Суммарная длина трассы - около 130 километров, так что вам понадобится по меньшей мере час для того, чтобы хотя бы один раз целиком ее объехать. В реальности же эта задача растянется на несколько дней, ведь все эти кусочки придется еще и открывать.

Суть игрового процесса, как и положено, полностью перекочевала из первой серии. Вы покупаете машину, навешиваете на нее всевозможные навороты и попадаете на трассу, по которой движется в хаотичном порядке несколько соперников с разными машинами и соответственными призовыми фондами. Догнав очередную жертву, вы светом фар показываете готовность к схватке, после чего начинается чистый файтинг. У обеих машин появляются полоски жизни, которые уменьшаются в случае, если одна из машин уходит далеко вперед. Тот, кто дожмет противника, получает вознаграждение. Все до отвращения просто. Затягивает мгновенно. Десять се-



ДОСТОИНСТВА

Отличная графика, совершенно необъятные просторы пусть даже и единственной трассы, улучшенная модель управления, добротная звуковая дорожка.

НЕДОСТАТКИ

Неотлаженность графического движка приводит к неприятным случаям торможения.

РЕЗЮМЕ

Хорошее продолжение хорошей игры. Но хотелось бы большего.

8.0

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

кунд - и вы уже мчитесь по ночному Токио в поисках очередной жертвы. А потом еще одной. И еще. И еще... Пока пальцы не будут истерты в кровь.

Наиболее значительные перемены в TXR2 коснулись, как и предполагалось, ее графического облика. При всем уважении к Genki, Shutokou Battle годичной давности выглядел по меньшей мере примитивно. Новый движок, написанный выходцами из самой AM2 (Yu Suzuki, например, без зазрения совести называет всех сотрудников Genki своими учениками), оказался настолько удачным, что с легкостью способен заткнуть за пояс таких именитых соперников, как Gran Turismo 2000 или Sega GT. Детализация моделей машин просто феноменальна, а световые эффекты на них ничуть не менее крикливы и вычурны, чем в любимом всеми GT. Многоэтажные бетонные сооружения трасс также смоделированы на высшем уровне, а задний план, которому все еще не хватает детализации, все же стал выглядеть много богаче. Появились какие-то нестандартные объекты, имеется даже несколько вполне узнаваемых достопримечательностей. Все это практически без проблем выводится на экран со скоростью 60 кадров в секунду за исключением не слишком редких и порой весьма раздражительных торможений в момент подгрузки очередного блока текстур или деталей. Иногда игра тормозит вообще без всякого видимого повода на манер Crazy Taxi или Jet Set Radio. Учитывая чрезвычайно плотный график разработки, становится вполне очевидно, что у Genki попросту не было времени на то, чтобы как следует протестировать продукт, которым непременно нужно было закрыть очередной квартал финансового года. Есть в **TXR2** и несколько более серьезных багов, связанных с сохранением игры и upgrade'ом некоторых типов машин, однако они, к счастью, дают о себе знать не так уж часто.







Благодаря обилию развилок, обходных путей и разнообразию участков трасс игра стала намного интереснее и еще увлекательнее. Вообще, принцип «больше и разнообразнее» соблюдался авторами сиквела неукоснительно. И, к счастью, это не привело к перегрузке игроков всеми этими машинами, дополнительным оборудованием и прочей типичной для «вторых серий» мишурой.

Как ни парадоксально, при всех достоинствах этого действительно славно сработанного сиквела, играть в **TXR2** намного интереснее не стало. Все то же практически бесцельное катание по стильным автострадам вызывает какое-то чувство неудовлетворенности, как будто в предложенном наборе чего-то не хватает. А не хватает лишь одного - элемента, который бы связывал все эти по сути случайные «битвы». Такого не наблюдалось ни в первой серии, ни во второй. И если тогда оригинальность концепции вытягивала отсутствие целостности игры, то теперь этот недосмотр Genki уже вряд ли будет прощен. Если вы уже играли в TXR, то вторая часть игры, по большому счету, вам уже и не нужна, - ничего нового вы в ней уже не увидите. Разве что стоит посмотреть на чумовые отражения и графические навороты. Ну а если первая часть игры каким-то образом избежала вашего внимания, тогда рекомендации еще проще - непременно попробуйте. Поверьте, что, несмотря на маленькие недочеты, гоняться по гигантским хайвеям за зверскими соперниками-убийцами намного веселее, чем наматывать круги в каком-нибудь Ridge Racer.

СИ REVIEW

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

HL И ДРУГИЕ НА СЛАБОМ PC



О популярности любой игры можно судить по количеству примочек (ботов, модов, карт и утилит), созданных для нее фанатами и выложенных в Интернет. Можно и по количеству сайтов или работающих игровых серверов. По всем этим показателям **Half-Life** прочно удерживает непревзойденную пока популярность.

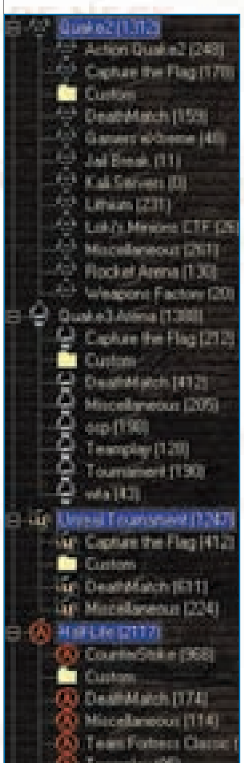
Конечно, после выхода **QIII Arena** и **Unreal Tournament** графика **HL** стала выглядеть немного устаревшей, с этим не поспоришь. Однако целый ряд достоинств, включая относительно невысокие на сегодняшний день системные требования и, конечно же, обилие общедоступных серверов и модификаций, легко объясняют тот факт, что по количеству сетевых игроков **HL** не уступает молодым и куда более технически продвинутым соперникам. Более того, многие факты указывают на то, что сверхмногочисленные поклонники сетевого **QII** мигрировали не в **QIII Arena**, а по большей части именно в **HL** или же отдали ему должное — местом на диске, многочасовыми боями в Сети и игровых клубах.

В 67 номере **СИ** мы рассказали о самых интересных модах; на взгляд наших экспертов — это, бесспорно, **COUNTER STRIKE**, **Action** и **OZ Deathmatch**. А среди ботов оптимальным выбором был признан **Jumbot** (**http://www.telefragged.com/thefatal/**). Кстати, раз уж зашла речь о том номере — извинимся, по технической причине моды на компакт-диск тогда не попали, а потому кладем их туда на этот раз. Возможно, вы еще не пользовались встроенным в игру браузером модов, не скачивали их с серверов, и наше предложение придется очень ко времени. Тем более что, начиная с этого и на протяжении еще двух номеров, мы собираемся подробно рассмотреть редактор уровней к **HL Worldcraft 2.0** — «устройство», принципы и основные приемы работы с ним. Уверен, это будет полезный материал, так как, судя по письмам, **HL** пользуется громадной популярностью еще и там, где с личным Интернетом не так хорошо, как в Москве, и основным местом многопользовательских битв остаются клубы или школьные компьютерные классы, причем с далеко не самыми мощными на сегодня машинами и сетями.

А если уж речь зашла об устаревших компьютерах, то это означает, что мы прямиком подошли к заявленной в заголовке теме — как «взбодрить старичка» для оптимальной производительности в сетевом ристалище? Как договаривались, все примеры мы дадим для того же **Half-Life'а**, ну а некоторые уловки подходят и для многих других игрушек.

Примечание: сетевой код **HL** заимствован из **Quake World'а**, так что в отличие от **Q2/Sin** есть новые команды и переменные, и... плюсы — код оптимизирован под медленный (от 14000 бод) доступ в Интернет.

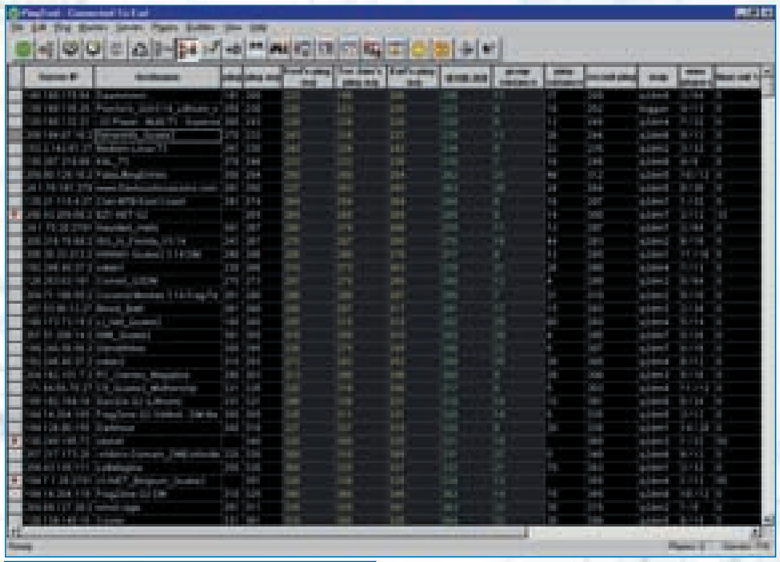
Для многих связь между производительностью машины (и, соответственно, мощностью ЦП, видеоакселератора, объемом ОЗУ) и постоянными неудачами в многопользовательских боях остается неявной. Действительно, геймер более или менее удачно расправляется с врагами в **Single** режиме и терпит полный крах при подключении к серверу, играя на каком-нибудь **P-200MMX** с **8 МБ** видеоакселератором или даже более производительном компьютере. В чем же дело?

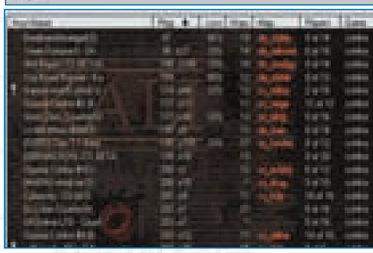


Обратите внимание — серверов HL почти столько же, сколько QIII и UT вместе взятых!

Чаще всего пользователь, запустив игру, старается «выжать» из нее все — самую красивую картинку, лучший звук, высокую детализацию. Наращивание требований и «красот» продолжается до естественного предела — система начинает безжалостно тормозить! Геймер отступает на полшага и, получив таким образом устраивающую его комбинацию параметров, без проблем (в смысле — технических!) проходит одиночный режим. Ведь локальные «тормоза» одинаково влияют на геймера и его компьютерных соперников, все они как бы вежливо ждут, пока загруженная машина досчитает трудную сцену. Затем, ничего не меняя после **single'а** и полагая себя (часто вполне заслуженно) уже достаточно опытным бойцом, выходит на просторы Сети.

Вот тут-то и подстерегает ловушка, ведь даже очень производительная машина, работающая на пределе возможностей (вычислительных и графических), очень плохо реагирует на увеличение нагрузки. А поскольку в одиночном режиме машина задействовала все ресурсы производительности на поддержание приемлемых **FPS** при заданных установках (разрешение экрана, глубина цвета, реверберация и звуковые эффекты и т.д.), то дополнительная нагрузка — обработка сетевой информации в многопользовательском режиме вызывает немедленный крах!





Самый быстрый сервер лучше выбирать специальными утилитами.

Частота кадров (**FPS**) падает до 8-10 в секунду, и игра превращается в слайд-шоу. Мало того, поскольку согласование текущего состояния клиентской части с сервером происходит по умолчанию с частотой смены кадров, то появляется еще и дополнительная задержка (порядка 100-120 мс), которой нет у соперников с более мощными или слабыми, но правильно сконфигурированными машинами. В самом плохом случае синхронизация ухудшается до того, что картинка дергается как при эпилептическом припадке или появляется сообщение о разрыве связи с сервером. А что же враги? Естественно, что, не имея «локального тормоза», они не стесняются и даже при наличии ПОТЕНЦИАЛЬНО одинакового пинга неминуемо и регулярно зарабатывают фраги за ваш счет, убивая медленного, надолго застывающего в неподходящих местах «героя».

Как же уравновесить силы? Что ж, пока не куплен новый компьютер, попробуем сделать все возможное на старом.



В Росси свои дела и свои сервера...



PingTool не только ищет сервера, но и интегрирован с ICQ.

Поскольку мы выяснили, что, в конечном счете, виной всему задержки сетевых пакетов с игровой информацией (синонимы тут — «большой пинг», «большой лаг», **latency** и т.п.), то и лечить следует именно те места, где эти задержки происходят.

Первое «бутылочное горлышко» — это имеющийся канал связи с выбранным игровым сервером. Предположим, что большинство наших читателей использует аналоговый модем, который на практике обеспечит пинг около 200 мс. Это минимальная величина, и при ухудшении того или иного параметра она будет только расти. Наверняка всем понятно, что чем меньше пинг до сервера, тем меньше этот нежелательный рост. Важно и количество узлов (промежуточных серверов) на пути к нему, и пропускная способность канала сервера, его производительность, количество играющих и даже какие карты на нем крутятся. Не стоит ждать многого от любительского сервера на **PII** с **ISDN-линией**, тем более на карте **The Well**; с другой стороны, уровень **2fort** на приличной машине да с подключением по **T1-T3** благоприятен для игроков со слабыми в плане графики машинами...

Но как же отыскать свой сервер? Как ни странно, но далеко не всегда, в том числе и в разное время суток, зарубежные сервера априори проигрывают в пинге нашим. Хотя, как правило, самый лучший сервер это отечественный, тот, что у провайдера. Адреса российских серверов всегда можно найти на хороших фанатских сайтах, но поскольку мы сегодня говорим о **Half-Life**, то порекомендую, например, список на (**http://halflife.formoza.ru/half_life/servers/servers.shtml**). А владельцам пиратских и «русифицированных» версий игры полезно зайти на **http://halflife.formoza.ru/half_life/connect/connect.shtml** (кое-какие полезные программки и советы по их использованию). Если же хочется поиграть на других серверах, то неплохо потратить некоторое время на определение РЕАЛЬНОГО пинга до выбранных узлов.

HL обладает встроенной утилитой для измерения времени задержки, однако для удобства ее лучше переключить из графического (лаг высвечивается точками) в цифровой режим отображения результатов командой «**-numericping**» (Консоль активируется при запуске HL строкой «**hl.exe -console**» вместо «**hl.exe**»). Теперь можно достаточно точно оценить некий «**Network Speed**» излюбленных серверов и сделать соответствующие выводы.

Лучшей альтернативой встроенной функции могут стать утилиты независимых разработчиков. Большинство из них дает самое полное представление о временных параметрах сетевого соединения, включая количество узлов (**nodes**, **hopes**) и потерянных пакетов, как **Kali**. Или, помимо прочего, как **Pingtool** (**http://www.pingtool.com**), интегрированы с популярными коммуникационными программами (**ICQ**). До недавнего времени отличные сервера под **HL** держали на **Heat.net** (**http://www.heat.net**), но **Sierra** заставила убрать их, а потому любителей **HL** на **Heat.net** теперь можно отыскать только в игровой комнате «**Play other games**» (игра через эмулятор **IPX**).

Другое узкое место, на расширение которого можно выиграть сотню-другую миллисекунд — это конфигурирование машины, особенно — слабой. Обычно параметры мультиплейера во многих играх оптимизируются по умолчанию для «медленных» модемных соединений (28-56 кбод). Однако в **HL** по умолчанию стоит «**T1/LAN**» конфигурация («**Network Speed**» в меню многопользовательского режима). Ее нужно переключить на нужную нам модемную настройку.

Если же и после этого вас продолжают раз за разом убивать, то проверьте средствами игры качество связи (в **HL** вызовите консоль и, подав команду «**r_netgraph 1**», посмотрите на график, чем он зеленее, тем лучше). Если результаты неудовлетворительные, то следует произвести ручную настройку, а новые параметры опять проверить **net-graph'ом.**

Настройка многопользовательских параметров для большинства игр, включая **HL**, распадается на две части — уточнение некоторых сетевых переменных и «снятие перегрузки» с машины тривиальным ухудшением качества картинки.

Начнем с Сети. Вот пример двух «суперконфигов», взятых с сайта **http://halflife.pcgame.com**, один **LowPing Autoexec.cfg v1.0.5** (1998 год, из **QII**), а второй — **HLCFG Version 2.1** (16 Jan 99). Давайте посмотрим, в чем же солидарны авторы и что нового придумали геймеры за год (ведь первый config калька с кудвакерского, а второй написан кровью и практикой **HL**)?

Прежде всего, все едины относительно оптимальной величины **FPS** для игры «по модему» — 30 кадров в секунду. Действительно, при средней задержке на модеме в 300 мс 25-30 **FPS** — это достаточная скорость, чтобы не влиять на сетевые параметры.

Также единство было и сохраняется в отказе от действий, вызывающих излишнюю загрузку локальной машины и ее канала связи — **download'a** с сервера, предсказаний положения моделей со стороны игрока, дельта компрессия и т.п. (**cl_download_ingame «0»**, **cl_nodelta «0»**, «**cl_nopred «0»**»). А вот все, что считается на сервере, допускается (**cl_predict_players «1»**).

За год накопились и отличия. Причем достаточно важные, выяснилось, что сетевые параметры (**data**) **rate 3000** и **pushlatency -250,** не оптимальны, и предложен переход на новые величины, для rate до 4000, а для pushlatency от **-100** до минус половины значения пинга (т.е. около **-150**). Сегодня геймеры, увлеченные сетевыми **action'ами,** сходятся на параметрах, приведенных в Таблице.

Быстрая машина, хорошая связь	Средние параметры	Устаревший компьютер, плохая связь
rate 4000	rate 3000	rate 2000
fps_modem 30	fps_modem 25	fps_modem 20
pushlatency — 50	pushlatency — 100	pushlatency — 150



Sierra отняла сверхпопулярный HL у Heat.net.

Установив новые значения важнейших сетевых переменных, снова проверим результат netgraph'ом, обратив особое внимание на текущее значение **FPS**. Скажем, он равен максимально заданным 20-30 кадрам в секунду. Тогда порядок, больше «портить» ничего не требуется. А вот если у нас по-прежнему **10 FPS**, то придется жертвовать, и ничем иным, как качеством картинки. Кстати, не стоит сразу портить абсолютно все, превращая красивый бой в поединок с квадратами в разрешении **320x240**. Особенно этим грешат многие «суперконфиги», безапелляционно предлагаемые «отцами» как панацея от сетевых бед. Конечно, они будут работать на всех агрегатах, но далеко не всегда оптимальны для вашей пусть и морально постаревшей машинки.

Рубите хвост по частям, прежде всего пожертвуйте динамическим освещением (**r_dynamic 0**), реверберацией (**s_reverb 0**), тенями (**r_shadows 0**) и тому подобными мелочами. И уже в самую последнюю очередь снижайте разрешение, хотя, на мой взгляд, ниже **640x480** и ловить-то нечего...

В любом случае не торопитесь выбрасывать своего старичка на помойку, ведь даже «старые игры», но с новыми модами (и ботами), принесут никак не меньше радости, чем «герои сегодняшних дней». Главное, забыть про одиночный режим и твердо держать курс на просторы Интернета!

СИ-*ONLINE*

ULTIMA ONLINE 2

Время идет, и у нас появилась новая информация об одном из самых многообещающих онлайновых проектов... Разумеется, это продолжение (а вернее, развитие) первой успешной многопользовательской **RPG** — **Ultima Online**.

Кроме многочисленных бла-бла-бла разработчиков, наконец-то стали доступны и некоторые видеоматериалы. И если они не плод усилий рекламных служб, то нас ждет что-то весьма привлекательное. Но обо всем по порядку.

Постепенно на суд общественности выкладываются все большие куски «устройства» вселенной **UO2**. Задумано все, чтобы обеспечить игроков не только свободной, но несколько суматошной и бессистемной жизнью первой **UO** (в которой полностью отсутствовали сюжетные квесты), но и некоей Целью. Естественно, при этом разработчики столкнулись с проблемой, вызванной самой сутью онлайновых игр — невозможно сделать для каждого игрока отдельную историю! А тем более сбалансировать все эти тысячи заданий. И уж, конечно, невозможно избежать обид в том случае, если вас обошли на повороте всего в двух шагах от цели. Также затруднительно создать одну, пусть даже очень глобальную, задачу (например, извести СуперЗлодея). Поскольку, в конце концов, и она будет решена, и что дальше?..

Поэтому разработчики остановились на варианте конфликта двух разных мировоззрений, двух культур, при столкновении которых и будут возникать различные мини-задачи, решению которых и можно будет посвятить время жизни в **UO2**. Дело будет происходить все в той же Британии, но спустя пару сотен лет от событий первой части. Кроме людей в стране теперь действуют еще две (каждая живет на своем континенте) разумные расы, одна из которых пошла по пути развития технологии, а вторая — магии. И, насколько я понял, столкновение магии и науки породит конфликт, который разгорится на виртуальных просторах. Одна половина мира идет на другую в крестовом походе!









Разумеется, тотчас же появляется возможность постоянно генерировать множество квестов, исполнять которые и предстоит игрокам. Выкрасть или отбить артефакт, разрушить или захватить форпост, вырезать стадо коров на ферме противника или, наконец, отравить колодец в деревне. Есть где развернуться фантазии дизайнеров.

Одного только не понимаю. Как остановить тотальный геноцид в рамках концепции **Persistent State World**, которую исповедует **Origin** (то есть независящего от персонажей мира)? Что остановит завоевателей? И как, кстати, закрепить за собой территорию? Скорее всего, никак. То есть ни одна из сторон не сможет далеко углубляться на территорию противника, и все конфликты будут происходить в пограничной зоне. Но об этом мы, скорее всего, узнаем только после выхода игры.

Кстати, обширные эссе из истории новой Британнии выложены по адресу **www.uo2.com**. Если кому не жалко потратить несколько часов на чтение почти художественных текстов — рекомендую.

Что еще интересного удалось узнать?

Похоже, окончательно сформировалась система генерации и развития персонажа. Максимально разнообразным будет внешний вид аватаров. Кроме уникальной одежды и вооружения индивидуальность вашему воплощению можно будет придать шрамами и татуировками. С учетом качества движка должно получиться впечатляюще.

Внутренняя же сущность героев стала несколько другой. Как и раньше, изначально заданной специализации нет. Зато есть дерево скиллов, которое делает число вариантов развития практически неисчерпаемым. В корнях его лежат те же самые умения, которые были в первой **UO**. Выберем, например, для рассмотрения кузнечное дело. После первого, базового уровня вам откроются более узкие специализации. Скажем, можно специализироваться в изготовлении инструментов, оружия или брони. Пусть будет — оружия. А какого? Колющего, режущего или дробящего? И так далее...

На все тратятся некие очки, добытые при наборе экспы (опыта). Плюс возможны перекрестные влияния — скажем, очень хороший кузнец, кующий мечи, сможет изготовить пусть среднего качества палицу. В результате создание мультиперсонажей становится не то что бы невозможным, но очень длительным. Мало того, достигнуть универсализма даже в одной специализации практически невозможно. Да и зачем? Досадно, правда, что прежняя система («растет только то, что качаешь») сдала свои позиции более попсовому подходу.

Вообще, игра сдает свои хардкорные позиции прямо на глазах. Что поделаешь, широкие народные массы требуют что попроще и покомфортнее. Например, поменялся подход к **PKiling**. Ранее смертоубийство было запрещено только в городах. В результате копать руду приходилось в полном plate armor, да еще и запасся ингредиентов для сюрпризов особо нахальным **PK**. Теперь же придется побегать, чтобы разыскать зону, в которой МОЖНО подло обидеть слабого или выпотрошить котомку у производственного персонажа. Которые вряд ли туда забредут.

Более того. Нельзя даже вдоволь поглумиться над трупом — часть предметов экипировки перестанет поддаваться разграблению! Беспредел какой-то...

А подход к смерти: раньше умер один раз — неделя прокачки скилла коту под хвост, два раза подряд — месяц. А сейчас скиллы вообще не деградируют, начисляется небольшой штраф в

экспе — и все! Каково?! Все пожелания ламеров учтены и взяты на вооружение.

А почему? Деньги, деньги, деньги... Чертовски хочется охватить больше народа. В конце концов, сможет ли слава в кругу хардкорных геймеров заменить толстые кошельки многомиллионной армии казуалов? Конечно, нет. Увы...

Ну и под конец опишу впечатления от того рекламного ролика, который, кстати, доступен для свободного скачивания (классный ролик в высоком разрешении можно скачать тут — **ftp://ftp.owo.com/pub/uo2/UO2_ccir_90.zip** или поискать на диске к номеру, если Д. Эстрин смилостивится). Впечатляет. Весьма. Я, наконец, поверил, что песни разработчиков о прелестях технологии motion capture не пустой звук. Движения как аватаров, так и монстров настолько естественны, что не поверить в реальность происходящего просто нельзя. А ведь что главное в **RPG**? Вжиться в мир, врасти в шкуру тобой созданного героя. Это удалось! Конечно, мы понимаем — воспроизвести большую часть того, что показано в ролике, с клавиатуры просто невозможно, но несколько украсить игровой процесс некоторыми стандартными связками (типа воинского салюта) вполне можно.

Кроме того, по богатству возможных телодвижений можно предположить, что боевая система будет стремиться к файтингу с комбинациями — разнообразными вариантами защиты и нападения. Будет ли это «хорошо»? Сложно сказать. Игра-то онлайновая, лаг там, разрывы связи... Опять же любители ролевых игр не особо любят **action**. Хотя и весьма красиво. Я бы даже сказал — захватывающе.

И как всегда — вид от третьего лица. Однозначно и правильно. Поскольку полюбоваться на крутой прикид и умопомрачительную пластику аватара можно только при взгляде со стороны. Во всем остальном тоже порядок, дизайнеры поработали на славу. Достаточно оригинальные монстры, странноватые пейзажи, в которых средневековые причудливо переплетается с чем-то явно индустриальным. И давящая атмосфера, обеспечивающая дополнительный выброс адреналина. Очень хорошо. Рекомендую посмотреть.

Ну и под конец одна радостная лично для меня, как бета-тестера «Онлайна», весть. **Origin** планирует внешнее тестирование. Так что мы на страже. До следующей встречи.

СИ-*ONLINE*

Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

BATTLECOM

Интернет: http://www.shadowfactor.com или http://www.battlecom.com



В привычные шумы Starcraft'а вторгся взволнованный голос напарника: «Пора! Гони Зергов к базе этого DRON'а, меня заметили». «Хорошо, — сдерживая эмоции, ответил я. — К той, что внизу карты слева?» «Да, и поскорее! Тут такое...» — судя по звуку, то ли он сам, то ли его микрофон свалились на пол. «Держись, буду через секунду. Не теряй связь!». Слышит ли?.. «...Ни за что, мать их и так, и сяк, и вот так еще!» — во вновь прорезавшемся сквозь звуки игры голосе чувствовалось возбуждение перед решающей битвой. Я поспешил на выручку...

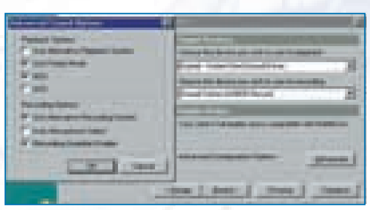
Наконец-то **Battlefield Communicator** перестал сбоить и заработал на всю катушку — было выиграно это сражение, затем еще одно. Эффект от применения утилиты оправдывал затраченные усилия, а ведь слова «наконец-то перестал сбоить...» появились отнюдь не случайно, лишь тщательная настройка и чтение мануала (!) позволили передавать речь не только под **Windows**, но и из-под игры. А до того досадные проблемы ранних бета- и полных версий, проявляющиеся при калибровке чувствительности тракта записи или определения устройства воспроизведения, исключали мирное сосуществование моего довольно старого, но горячо любимого **Aztech Waveraider Pro 32-3D** и «Коммуникатора» (ох, и давно же это было...). Но на новой **Aureal'овской** карточке с **Vortex 2** проблемы отсутствовали сразу.

На всякий случай — проверить возможность удачного симбиоза программы и конкретной звуковой карточки можно тут — **http://www.shadowfactor.com/csoundcards.html.**

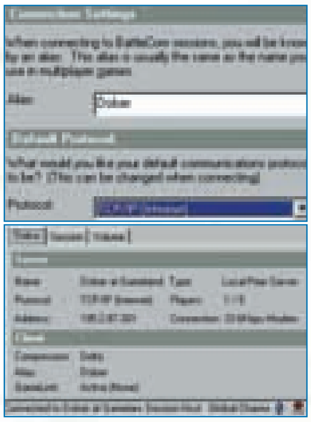
Сегодня вряд ли кто будет спорить, что речевая связь в реальном времени — заветная мечта большинства любителей интернетовского или «локального» мультиплейера. Кое-какие почти современные продукты изначально были оснащены этой удобной функцией, в том числе, скажем, отечественный **Z.A.R.** Но что-то дело не шло! Хотя, оценив хотя бы раз преимущества «натурального способа коммуникации», начинаешь понимать, что те **action'ы**, ролевики (в особенности онлайновые!) или **RTS'ы**, в которых отчаянные призывы о помощи приходится судорожно печатать одним пальцем, балансируя на грани смерти и тратя драгоценные мгновения, устроены неверно и прямо-таки извращенно.

Слава богу, теперь у игрока есть выбор! Более того, мы должны самым горячим образом поблагодарить за него... кого бы вы думали?.. Майкрософт! Да, гигант софтверной индустрии купил у разработчиков лицензию и включил поддержку речевых технологий **Battlefield Communicator'а** в пакет **DirectX 8.** А до той светлой поры, пока **DirectX 8** не вышел официально, с февраля этого года мы можем совершенно БЕСПЛАТНО скачать и установить эту полезную программу. Чем, несомненно, и следует воспользоваться.

Принцип работы систем голосовой связи, подобных **Battlefield Communicator'у**, аналогичен многочисленным и весьма модным ныне системам **IP-телефонии**. И там и тут звук оцифровывается, компрессируется и передается от «донора» к «реципиенту». **IP-адреса** компьютеров



ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*



служат уникальными «телефонными» номерами пользователей. В случае динамического выделения **IP-адресов** встроенные в клиентскую часть программы средства позволяют однозначно идентифицировать «личность» абонента, появившегося в Интернет под любым иным адресом.

Главное отличие **Battlefield Communicator'а** от продуктов типа **MS NetMeeting** или **Intel IPhone** в возможности делить ОДНУ звуковую карту между голосовой связью и собственно игрой. Это позволяет избежать неизбежности установки второй звуковой карты (хотя это вполне возможно и поддерживается) или отключения звука в игре (для обеспечения голосовой связи). На сегодняшний день **Battlefield Communicator** — практически единственная система, спроектированная с учетом потребностей игроков и доступная к использованию (есть, конечно, **Rodger Vilco** и другие). Путь к «естественному способу коммуникации» начинается с архива размером около 2-х мегабайт на домашней страничке разработчиков — **ShadowFactor Software** (**http://www.shadowfactor.com**) в разделе **Download'ов.**

Инсталляция **Battlefield Communicator** никаких трудностей не вызывает, а появляющийся при первом запуске мастер поможет правильно сконфигурировать голосовую связь. Каковы же требования **Battlefield Communicator'а** к «железу»?



Вот как это видится разработчикам:

«... Системные требования: **Pentium 133, 32MB ОЗУ, 33.6K модем, DirectX 7.0, Windows 95/98/2000, Full-Duplex Sound Card** для двусторонней связи, **Half-Duplex Sound Card** для режима «прием»...»

Но реально это «сколько нужно игре» плюс еще немного для голосовой связи. Это самое «еще немного» в основном относится к запасу по скорости ЦП и размеру ОЗУ.

Самые важные «детали» в приведенном выше списке — это полнодуплексная звуковая карта и гарнитура (совмещенные с микрофоном наушники). «Полнодуплексная карта» означает, что есть возможность вести одновременную запись и воспроизведение звука. Характерным признаком таких карт является то, что им требуется два запроса на прерывания (т.е. два **IRQ**). Еще одна тонкость — наличие **DirectX 7.0**: без этого система не работает, поскольку требуется последняя версия **DirectPlay/ DirectSound**. Еще полезно иметь не «отдельно стоящий» микрофон, а именно гарнитуру, что проверено практикой. Ведь во время азартной игры геймер раскачивается в кресле, мотает головой, извивается, падает и снова вскакивает и так далее, и тому подобное, так что неподвижный микрофон пропустит половину издаваемых игроком звуков, стонов, криков и команд.

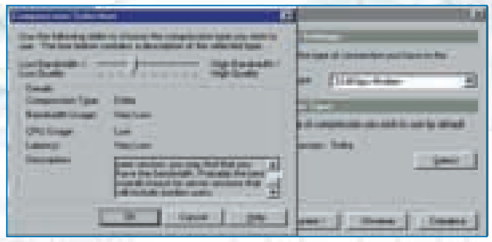
Качество звука, обеспечиваемое **Battlefield Communicator'ом**, на удивление приличное. По отзывам соответствующих форумов, разборчивость речи, ее естественность и отсутствие задержек сигнала оцениваются весьма высоко, чаще всего как «лучше чем у стандартных IP-телефонов». По личным впечатлениям вполне можно с этим согласиться, хотя многое и зависит от регулировок. Для уменьшения загрузки ЦП и модема, возможно, придется пожертвовать естественностью голоса и перейти на предельно сжатый «роботизированный» голосок.

Список поддерживаемых **Battlefield Communicator'ом** игр довольно широк и постоянно растет: **Quake 2, GLQuake, Starcraft, Unreal, UT, TA, MechCommander, Dark Reign, Diablo, Sin, Everquest, Ultima**, многие симуляторы. Последние уточнения есть на этой страничке — **http://www.shadowfactor.com/cgames.html. Battlefield Communicator** работает и «поверх» популярных игровых сервисов — **Kali, MSN Gaming Zone** и т.д.

Одним из главных пунктов в планах разработчиков значился запуск выделенного сервера для централизованной обработки голосовых транзакций. Пока такого сервера, кажется, нет, но работающие клановые и личные сервера можно найти тут — **http://www.shadowfactor.com/server.html.** Однако войти на них удастся: а) при совпадении вида компрессии и б) знании пароля, буде таковой установлен владельцем сервера. С другой стороны, почему бы не скачать и не запустить собственный выделенный сервер, ведь серверная часть также совершенно бесплатна.

Возможна и «командная» связь, что обеспечит одновременную связь до 4 бойцов при использо-





вании стандартных 33,6-56 Кбит модемов. Установить ее легко — запустив **Battlefield Communicator**, выберите режим **Host Session**, и на компьютере запускается собственный мини-сервер (**Peer-to-Peer server**). **IP-адрес** при этом автоматически копируется в буфер, после чего остается лишь переслать его (т.е. адрес...) товарищу, например по **ICQ**, и через мгновение связь установлена!

...Как, вы все еще спрашиваете меня, что делать?! Да крикните же ему скорее, что сзади крадется враг, он же этого не видит. И погромче, погромче, черт возьми!..

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Александр **ОЛЬХОВСКИЙ**

WORLDCRAFT: *ЧТО,* КАК *И* ЗАЧЕМ?

Мы наш, мы новый мир построим...

Так уж устроен человек, что переделывает под себя все, с чем соприкасается. Взять, например, наши любимые игры. Геймер стремится всё изменить, причем (в отличие от обычного человека) сделать именно «не так, как у других». Что, однако, бывает не так уж легко, как кажется на первый взгляд.

А что же этому геймеру хочется изменить в первую очередь? Элементарно: то, с чем он чаще всего сталкивается. Точнее — вещи, уровни, а порой даже и целые миры. Вот вспомните: разве вы ни разу не говорили себе, бегая на crossfire в **Half-Life**, фразы типа «Вот этот gauss нужно положить сюда! Шотган вообще здесь не нужен. А что здесь за rpg такой разлегся»?

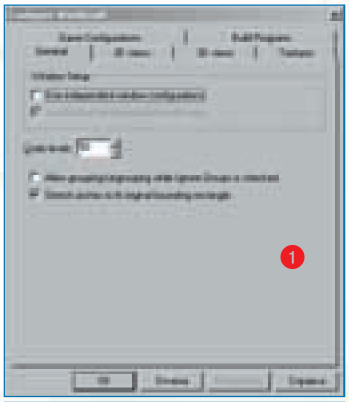
Порой встречаются совсем упертые особи: «Что за гравитация! Я хочу летать! Почему окно не бьется пайп-бомбом? Оно что, железное? Да и вообще, все текстуры здесь кривые, и ящики вот эти не к месту стоят!».

Вспоминаете, да? В этом-то и суть. Что ж, пора показать, на что вы способны. А вдруг в землю зарыт тайный талант левелмейкера? Станете вторым **levelord-ом**! И в этом, как всегда, нам поможет «Онлайн»!

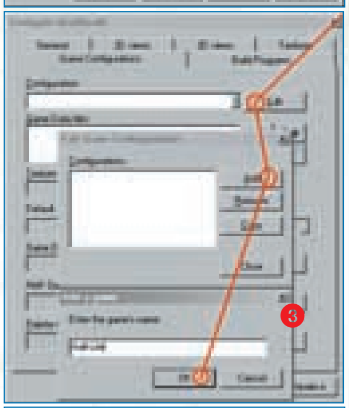
Правильный *выбор —* половина *успеха*

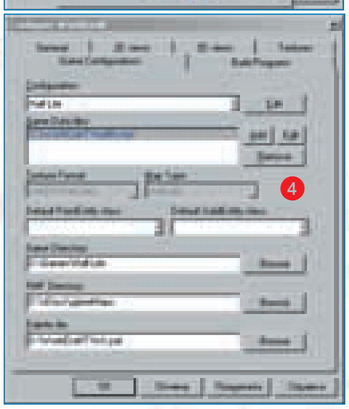
Для создания карт, как уже, наверное, всем известно, используют специальные редакторы. Однако даже в этой специфической области сделать правильный выбор довольно сложно. Обычно редакторы выбирают по игре, карты к которой планируется рисовать, однако мы будем искать наиболее быстрый, легкий для освоения и доступный editor. Сразу же вспоминается **Worldcraft**, старый лидер в своем деле. Он же является и самым популярным.

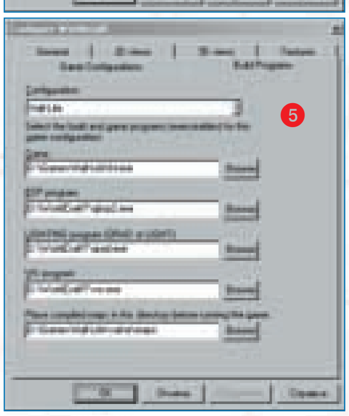
Большинству читателей, счастливых обладателей фирменных коробок с **Half-Life**, уже не











придется лазать по многочисленным уголкам всемирной сети (хотя я советую заглянуть на http://sq.nm.ru/wc/.), всем же остальным рекомендую заглянуть на наш CD. Да, кстати, во избежание недоразумений — я описывал версию Worldcraft 2.0, которую и советую вам приобрести.

Поскольку последнее время, по моему мнению, люди в клубах отдают предпочтению Half-Life-у, а Worldcraft вложен в коробку с этой игрой, то ее и выберем в качестве предмета наших пыток. Итак...

Приступим...

Все что нужно иметь под рукой для создания простых карт — это редактор таковых (напоминаю, в нашем случае — Worldcraft) и саму игру.

Все в этом мире начинается с основ, так же как и карта... с настроек редактора. После установки Worldcraft-а вам придется его настраивать. При первом запуске редактора появится он сам и окно, подобное рисунку 1. Первые три вкладки мы трогать не будем, там нет ничего особо интересного, а вот во все остальные (их тоже три) придется заглянуть.

В отделе «Textures» нам нужно указать файлы с текстурами (надеюсь, читатель знает, что текстуры это, если буквально, — обои, которыми украшают стены). Возьмем, к примеру, ящик. Сам по себе он — простой прямоугольник неизвестной субстанции. Применение текстур (дерева или метала...) «разукрашивает» его. А игра по этой самой текстуре опознает его материал.

Поэтому просто нажмите кнопку «Add WAD» (активную на рисунке 2), зайдите в директорию, где установлен Half-Life, затем откройте папку «valve» и найдите там файл «halflife.wad». Двойной щелчок по нему — и он добавлен в список. Если в дальнейшем вы захотите удалить его, просто выделите его и нажмите кнопку «Remove».

Идем далее — вкладка «Game Configurations». Первым делом нажмите кнопку «Edit» (рисунок 3), затем появится новое диалоговое окно. Там жмите «Add», в следующем окне напишите название игры (в нашем случае — «Half-Life»), затем «OK», «Close». Теперь жмите «Add» (ту, что немного пониже первой). И найдите файл (находится в директории, куда вы инсталлировали Worldcraft) «halflife.fgd». Далее перескакиваем на текстовое поле с надписью «Game Directory». Нажмите кнопку рядом («Browse») и укажите папку, где установлена игра. Следующее текстовое поле (и кнопка рядом с ним) — папка, где вы держите файлы карт.





Ну и последнее — «Palette File»: укажите файл палитры (если нет своего, найдите «Wc.pal» в директории редактора). То, что получилось у меня, можно видеть на рисунке 4.

Теперь советую перезагрузить РЕДАКТОР. В смысле закрыть его и снова открыть. А вообще рекомендую перезагрузить всю машину, если это не так долго.

Снова возвращаемся к конфигурации Worldcraft. По идее теперь должно появиться сообщение о «недонастройке». Жмите OK, и появится уже знакомое окно (рисунок 1). Если же ничего не произошло — то в меню Tools выберите Options.



Теперь уже выбирается вкладка «Build Programs». В первом поле у вас должен появиться «Half-Life» (по сути дела, именно из-за этого мы все и перезагружали). После него идут пять текстовых полей. В первом нужно указать .exe файл игры (лезете в директорию игры, и там — hl.exe). Во втором — программу компиляции карт (просто найдите файл «qbsp2.exe» в папке с Worldcraft-ом).

Потом идут две программы компиляции света на карте, выбирайте «qrad.exe» и «vis.exe» соответственно. В последнее текстовое поле советую написать директорию хранения карт Half-Lif-а: C:\Games\Half-Life\valve\maps\. По идее, в результате у вас должно получиться нечто схожее с моими настройками (рисунок 5).

Ну-с..

Вот, в общем, и все, поскольку места теперь на «АНАТОМИЧКУ» совсем мало отводят... Но, по крайней мере, с настройкой закончили.

К бою готовы? Пока нет? Ну ладно, дам время до следующего выпуска (всего-то две недели...), чтобы все раздобыть и как следует настроить. В следующий раз я расскажу, как создать, откомпилировать и протестировать вашу первую карту! А пока все обдумайте, приготовьте чертежи и идеи для творчества, поскольку, в конце концов, мы проведем небольшое соревнование на «лучшую ПЕРВУЮ карту»! С итогами — на www.gameland.ru.

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТЫ: Сергей **ДРЕГАЛИН** и Юрий **ПОМОРЦЕВ**

ОЗВУЧИВАНИЕ *ИГР*
ИЛИ *ЧТО* ОБЩЕГО *МЕЖДУ* БИВИСОМ-БАТХЭДОМ *И* ТАРАСОМ *КОВРИГОЙ*?

Идея подготовить материал, посвященный озвучиванию игр, уже давно витала в воздухе. Но реальный шанс увидеть это таинство своими глазами, а главное — услышать своими ушами, появился сравнительно недавно. В середине мая продюсер основной локализационной команды Snowball Interactive пригласил нас на сессию в московскую студию звукозаписи VOX Records, где шло озвучивание проекта-локализации «Земля 2150: Война Миров». Естественно, мы сказали дружное «ДА!» и немедленно отправились внимать действу...

НУЖНЫ *ЛИ* ЖЕРТВЫ?

Как обычно отзываются о качестве озвучивания игр? Так же, как и о покойниках с точностью до наоборот — либо плохо, либо никак. Другими словами, признаком хорошей озвучки является небрежное «ну так, нормально — не раздражает особливо». А теперь посмотрите рейтинги любой статьи — на долю звукового оформления отведен всего лишь один балл из десяти, и при этом его значимость вдвое меньше, чем значимость графики.

Так может и не нужно особенно напрягаться? Зачем приглашать именитых актеров (простите, но потрепанное клише «профессиональных актеров» мы в силу некоторых обстоятельств использовать не будем) и часами просиживать над составлением сценария, если все равно озвучка настолько малозначима? Да и бюджет проекта можно сократить — ведь оплата студийной работы и гонорары актеров выливаются в очень солидную сумму, иногда составляющую до 75%(!) стоимости всей локализации.

Нет проблем — давайте выкинем из «**Горького-17**» голос полковника Селиванова (мэтр Ярославцев), отключим культовый голос Фоменко в «**Дьявол-Шоу**», забудем про непередаваемые интонационные перлы «прапора Кротова» и «рядового Зеленкина»... Что тогда? Скучно и тоскливо? Вот то-то и оно, что через обычную фразу — совершенно невыразительную на бумаге — актер может передать целую гамму эмоций. Талантливо, с душой, с юмором произнесенная реплика может заставить от души расхохотаться — попробуйте вызвать такой же эффект от обычных субтитров! В общем, без хорошей озвучки никуда — и с этим трудно поспорить.

Но как добиться, чтобы озвучка называлась «хорошей»? Пригласить известных актеров? Это необходимый шаг, но этого явно мало. Главная хитрость тут заключается в четком представлении, что именно нужно получить на выходе. А следовательно, помимо грамотного сценария потребуется и умение объяснить актеру, как отыграть ту или иную реплику... Впрочем, не будем торопиться — давайте обо всем по порядку.

ПЕРВЫЕ *ШАГИ*

Итак, сценарий. Все начинается именно с составления подробного сценария. Только не подумайте, что это красивое название для обычного текста — не все так просто. В сценарий обязательно должно войти исчерпывающее описание того персонажа, в роль которого будет вживаться актер. Например, для роликов Евроальянса из «**Земли 2150**» (оформленных в виде выпуска новостей) был выбран «диктор с мягким вкрадчивым голосом... он как бы пропускает через себя зачитываемый текст — переживает вместе со зрителем, когда объявляет плохие вести и радуется добрым новостям». Сравните такое описание с «бездушным, ровным, холодным голосом», которое было подготовлено для диктора новостей Атлантического Союза.

В общем, актер должен не просто отчитать текст — он должен его отыграть, вжившись в роль. Оставаясь «за



Знакомьтесь, Виктор Трухан – директор студии VOX Records, профессиональнейший звукорежиссер и просто удивительно обаятельный и душевный человек. Спокойствие, выдержка, отличное чувство юмора – эти личные качества Виктора создают удивительно теплую атмосферу в студии... Кстати, Виктор нередко и сам лично занимается звукорежиссурой, несмотря на солидный штат отличных звукорежиссеров. Например, он работал за пультом во время озвучивания «Земли 2150» – это лишний раз говорит, что звукорежиссура для Виктора была и будет любимым делом.



Нас так поразило это монументальное полотно, что мы принялись поскорее его фотографировать, забыв о том, что все равно с расстояния в несколько метров (а иначе все не помещалось) лиц актеров не разглядеть. Увы и ах – но поверьте на слово, знаменитостей там хватает!



Пока ребята из Snowball заняты какой-то работой над сценарием, обратите внимание на технику студии VOX Records. Компьютер, который установлен за режиссерским пультом, – отнюдь не PC, а Mac! Профессионалы предпочитают работать с надежной техникой, да простят нас фэны PC. Кстати, несколькочасовая сессия «съедает» порядка гигабайта дискового пространства – вся «сырая» озвучка «Земли 2150» едва-едва разместились на двух компакт-дисках.

кадром», не имея возможности задействовать мимику, жесты — четко воссоздать перед вашим внутренним взором тот или иной образ. На что больше всего похожа такая актерская игра? Разумеется, на радиопостановки. Именно по этой причине выбор ребят из **Snowball** остановился на студии Виктора Трухана **VOX Records**, уходящей корнями к Гостелерадио. А уж последняя в радиоспектаклях разбиралась — ого-го!

Что же, будем считать, что первый этап успешно реализован и сценарии для актеров у нас есть. Профессиональная студия найдена. Что дальше? А дальше начинается подбор актеров.

Хорошо, если за плечами есть богатый опыт работы с актерами — тогда «кастинг» (от англ. **casting**) не будет большой проблемой. Ну а если такового опыта нет? Или требуется, скажем, десяток актеров с совершенно разными голосами, или какой-то очень специфический голос — что делать тогда? В таких случаях нужно обратиться за профессиональным советом к специалисту и лучше всего прямиком идти к директору **VOX Records** — Виктору Трухану.

Человек это удивительный, и мы просто не можем не рассказать немного о нем. У Виктора богатейший опыт работы — чего стоит хотя бы огромный студийный стенд, где висят «поляроидные» фотографии самых разных актеров (с автографами!). Кого там только нет — и Харатьян, и Фоменко, и Джигарханян, и Чонишвили, и Леньков, и Ярославцев, и Румянцева, и даже поп-звезды отметились, например, Свиридова.

Но самое главное — Виктор удивительно располагающий к себе человек, и эта харизма в буквально смыс-



Любимый актер детства – в первый момент встречи было даже как-то неловко... Но Александр Сергеевич оказался настолько обаятельным и простым в общении человеком, что наше невольное смущение очень быстро улетучилось. А как он играл! Персонажи буквально материализовывались, причем одинаково успешно получались и ворчливые гномы, и благородные рыцари!

ЭКСПЕРТЫ: Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий ПОМОРЦЕВ

ле распространяется на всю студию. Там царит очень добрая и спокойная атмосфера, что жизненно важно для эффективной работы актеров — когда чувствуешь себя как дома, дело неизменно идет на лад.

Что же, будем считать, что и этап кастинга мы благополучно миновали — теперь ассистент свяжется с актерами и пригласит их в студию. Встречаем!

ПИШЕМ!

В процессе записи деятельное участие принимают как минимум три человека — актер, звукорежиссер и сценарист. Каждый из них вооружается сценарием, после чего актер уходит в специальную комнату с двойными дверями и усиленной шумоизоляцией — посторонний шум не должен добираться до микрофона. Звукорежиссер и сценарист остаются по другую сторону баррикад и общаются с актером через специальное переговорное устройство.

Все готово — режиссер произносит магическое «пишем», после чего актер приступает работе. В нашем случае первой была записана фраза «Враг атакует нашу базу!» — вы бы слышали сколько боли, тревоги и праведного гнева было в ней! Фантастика, просто высший класс!.. И тут к нашему величайшему изумлению сценарист безапелляционно заявляет: «Переписываем». В чем дело?



Многие актеры, с которыми мы работали в студии, заняты и в театральных спектаклях. Обладатель роскошного голоса, удивительно разносторонний и талантливый актер – Сергей Чонишвили – играет в Ленкоме и театре п/р Олега Табакова. Наверное, этот опыт и помогает Сергею столь профессионально и ярко озвучивать самых разных героев. Разве стали бы Бивис&Батхэд кумирами тинэйджеров, а Тарас Коврига – украинским народным героем, если их озвучиванием занимался бы не Сергей Чонишвили?!

И тут же мы получаем логичное объяснение. Данная фраза является сообщением, которое неоднократно будет звучать в игре. Его основная задача — донести информацию, а не побудить игрока к действиям. И если каждый раз в этом рапорте будет такая буря эмоций, игрок начнет раздражаться. Вот так.

Сценарист перекидывается парой слов со звукорежиссером, после чего последний выдает актеру несколько загадочную фразу: «Легато и без плакатности», — это уже пошел в ход профессиональный язык. Эффект не заставил себя ждать — второй дубль получился намного удачнее, а третий так и вовсе отличным. Дальше дело пошло как по маслу, и буквально через пару минут все два десятка рапортов были прописаны.

Как правило, актеры пишут один и тот же текст несколько раз — чтобы потом отобрать наиболее удачные дубли. Например, когда дело дошло до озвучивания боевых подразделений, где на каждое приходилось до десятка рапортов, актеры начали делать разные голоса. Да-да, каждый актер может создать совершенно разные образы — например, Ярославцев тут же предложил «двух танкистов»: одного молодого и «зеленого», а второго опытного и «тертого». Получилось просто на ура — казалось, что у микрофона были два совершенно разных человека; мы даже на всякий случай заглядывали в операторскую, чтобы убедится, что там кроме мэтра Ярославцева никого нет! Или еще пример из этой области — возьмите голоса двух народно любимых дебилов Бивиса&Батхэда и гарного хлопца Тараса Ковригу из «Горького-17». Факт, их озвучивал один и тот же актер — Чонишвили, который, кстати, отыграл и роль диктора «с бездушным, ровным, холодным голосом». Блестяще отыграл, надо сказать!

Впрочем, не всегда запись проходит с первого раза, очень часто случаются и проколы, и ошибки. Особенно тщательно проверяется правильность ударения — в студии на видном месте лежит томик «Правильной простановки ударений для работников радио», который частенько помогает разрешить спорные или сомнительные ситуации.

Другой пример прокола — неправильно составленный сценарий. Например, фраза «Я не могу сделать это, так как...» звучит очень неестественно по сравнению с фразой «Я не могу это сделать, так как...». Всего-то ничего — поменяли местами два слова, а эффект колоссальный. К слову, сами актеры очень часто, что называется «на лету», исправляют подобные казусы, а то и вовсе переиначивают текст, импровизируя прямо по ходу чтения. Особенно запомнилось озвучивание секретной расы мутантов Леньковым — за счет интонаций, смешков, ужимок и непередаваемых междометий он сделал их удивительно стильными, комичными и яркими. Хохотала вся студия... Было даже обидно, что эта раса не является полноценной в игровом смысле — у мутантов нет базы и сооружений, а наличествуют только подразделения.

Еще одна сложность — правильная расстановка акцентов. Когда фраза выдрана из контекста, актеру очень трудно сразу определить, какое слово является ключевым. Ну например, самый просто пример: «Я должен взять тот прибор». Акцент может быть поставлен на любое из пяти слов, и смысл фразы при этом будет звучать совершенно по-иному. Сравните: «Я должен взять ТОТ прибор» и «Я ДОЛЖЕН взять тот прибор» — прочувствовали отличие? Поэтому актеры в таких случаях сразу читают несколько вариантов, по-разному расставляя акценты. Тут уж главное сценаристу держать ухо востро — только он может отследить неправильные варианты.

Но самые веселые случаи бывают, когда актеры начинают обыгрывать текст и подшучивать. Обычная фраза, сказанная знакомым с детства картавым голосом, «Сюда допускаются только рабочие» вместе с неожиданной импровизацией «Слишком уж тут опасно, батенька — только рабочие, рабочие и крестьяне!» — способны рассмешить до слез... Это надо слышать! (некоторые примеры таких приколов и проколов размещены на нашем диске — прим.).



Прежде чем приступать к работе, актеры обязательно знакомятся со сценарием. Часто они делают пометки, а иногда даже расставляют ударения. Лариса Гребенщикова – обаятельнейшая женщина и великолепная актриса – знакомилась со сценарием с типично женской щепетильностью и первым делом пожурила сценариста за слишком мелкий шрифт. Но даже несмотря на эту трудность, Лариса потрясающе отыграла и славных воительниц Селены, и надменную правительницу, и совсем юную искательницу приключений.

ПОСТ-ПРОЦЕСС

Сессия закончилась, весь текст благополучно записан — все? Ан нет, впереди еще целая плеяда событий, и до получения заветной коробки с локализованной игрой пройдет немало времени.

Во-первых, все записанные материалы «сырые». Можно сказать, что это несколько огромных звуковых файлов, куда вместе с удачными вариантами вошли дубли, огрехи, ненужные звуки и др. Весь этот гигантский звуковой поток необходимо для начала аккуратно «нарезать» на отдельные файлы. А это серьезная работа — весь материал требует прослушивания, выборки и тщательного анализа. И не забудьте, что файлы с вырезанными репликами должны называться не абы как, а в строгом соответствии с требованиями инструкций по локализации.

Например, в «**Земле 2150**» было более полутысячи таких файлов — солидно, что говорить.

После этого производится «подчистка». Из фалов убираются ненужные паузы, излишне громкие придыхания и прочие ненужные звуки. Если требуется, чтобы время проигрывания файла было равно какому-то определенному значению, то производится операция «подгонки». Правда, она носит косметический характер — проверка критичных по времени произношения реплик производится еще на студии с точностью плюс-минус десять-пятнадцать процентов.

Ну вот, почти все готово. Теперь файлы обрабатываются в пакетном режиме — т.е. на все файлы сразу или на какую-то группу накладываются эффекты и обработка. Например, в нашем случае все рапорты подразделений «Атлантического Союза» стали звучать так, как будто их произносит робот (эффект **mechanized**). Однако не думайте, что одного этого эффекта станет достаточно, чтобы сымитировать голос машины. Актер должен изначально «обесцветить» голос, убрать все эмоции — только тогда эффект будет максимальным, а результат — впечатляющим.



Мэтр Андрей Ярославцев собственной персоной. Настоящий русский богатырь с шикарным голосом, который просто невозможно спутать с чьим-нибудь другим. Скажите, полюбился ли бы миллионам телезрителей Дункан МакКлауд, если бы не голос Ярославцева – обаяние и теплота, которыми наделил бессмертного героя актер, подкупают с первых же секунд... При этом Андрей удивительно быстро создает образ нужного героя – ему достаточно один раз прочитать сценарий, чтобы мастерски сыграть величественного воина или простецкого городского жителя.

На самом деле и это еще не финал работы, так как подключение (или на сленге «интеграция») звуковых файлов требует отдельных усилий. Но эту часть мы рассматривать не будем, так как она выходит за рамки статьи.

ПЕРСПЕКТИВЫ, *ПЕРСПЕКТИВЫ*, ПЕРСПЕКТИВЫ...

Вот таков в целом процесс озвучивания игр. Точнее, даже не весь процесс, а только его небольшая часть — мы совершенно не касались подбора звуковых эффектов и музыкального сопровождения. Но даже в рассмотренной теме подводных камней набралось — только разгребай.

Мораль проста — озвучивание являет собой сложный и трудоемкий опус. Конечно, без хороших актеров и без профессиональной аппаратуры невозможно добиться приемлемых результатов, но этого мало. Требуется еще масса других слагаемых: ладный сценарий, опытный звукорежиссер, разбирающийся и тонко чувствующий язык игровой сценарист, связывающий всех воедино продюсер, оперативно работающий коммуникабельный ассистент, комфортная и профессиональная студия, качественная пост-обработка, но главное — четкое осознание конечной цели.

Какие перспективы у озвучивания игр и есть ли они? Разумеется, есть — они просто не могут не есть! Технические вопросы уже более-менее решены, осталось теперь задействовать потенциал актеров. А он огромен, если не сказать больше.

Но чтобы реализовать талант, нужно передать актеру все информацию, открыть перед ним все нюансы роли, помочь вжиться в образ... Действительно хороший спектакль можно смотреть и с закрытыми глазами, верно? Взять хотя бы те же радиопостановки, где одной только игрой голоса создавались ну почти материальные образы героев!

Так что все шансы есть. Осталось только ждать новых проектов и... новых голосов от полюбившихся актеров.

СИ-*ПАПА*КАРЛО

ЭКСПЕРТ: Станислав **ВАСИЛЬЕВ**

в сотрудничестве с www.3dnews.ru

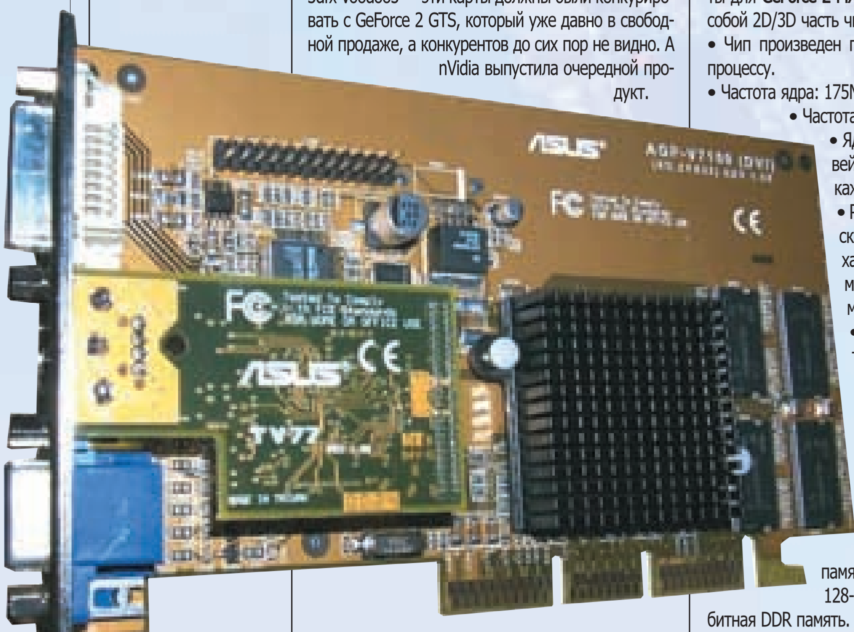
3DNEWS

ASUS V7100

Fe

Новость о том, что nVidia переименовала чип с кодовым номером NV11 в **GeForce 2 MX**, появилась на 3DNews семнадцатого июня, а анонсы новых карт посыпались в конце двадцатых чисел. ASUS прислала свой анонс всего неделю назад, и вот карта уже в России.

Плата, которую мы тестировали, не технический сэмпл, а коммерческий вариант, который уже можно найти в продаже. В последний год стало модным анонсировать железо едва ли не за полгода до его появления. Рынок акселераторов — не исключение, здесь тоже царствует PR, который предпочитает рассказать пораньше, показать позже. ATi Radeon, 3dfx Voodoo5 — эти карты должны были конкурировать с GeForce 2 GTS, который уже давно в свободной продаже, а конкурентов до сих пор не видно. А nVidia выпустила очередной продукт.



Тестируемая ASUS V7100 имела три выхода:

- Встроенный стандартный DB15 выход на аналоговые мониторы.
- Встроенный DVI выход на цифровые панели.
- Опциональный выход на TV, поддерживающий два формата, подключающийся к специальному feature-коннектору.

Модельный ряд ASUS, основанный на чипе **GeForce 2 MX**, состоит из трех основных моделей:

- ASUS AGP-V7100 Pure (только TV Out)
- ASUS AGP-V7100 TV (DB15 и TV Out)
- ASUS AGP-V7100 TV/DVI (DB15, DVI + TV)

В зависимости от наличия дополнительных возможностей и количества памяти, установленного на плату, меняется и цена. Цену старшей модели на июль 2000 составляют вполне конкурентные ~$184.

Дочерняя плата, установленная на тестовой карте, легко снимается и может быть удалена за ненадобностью. Это может немного улучшить качество выходящего на аналоговый монитор сигнала, но в нашем случае мы не заметили какого-либо улучшения. Качество 2D было вполне достойным, хотя субъективно GeForce 2 GTS имеет несколько лучшее 2D. Специальные тесты 2D производительности давно не проводятся из соображений их практической бесполезности. Все современные платы прекрасно справляются с акселерацией GUI Windows. Вот когда придут 3D интерфейсы, тогда...

Частоты платы по умолчанию были установлены на 166Mhz памяти и 175Mhz чипа, т.е. штатные частоты для **GeForce 2 MX**. Напомним, что представляет собой 2D/3D часть чипа:

- Чип произведен по 0.18 мкм технологическому процессу.
- Частота ядра: 175Мгц.
- Частота памяти: 166Мгц.
- Ядро имеет два пиксельных конвейера и два текстурных блока на каждом конвейере.
- Результирующая теоретическая скорость заполнения при таких характеристиках составила 350 мегапикселей в секунду и 700 мегатекселей в секунду.
- Чип может накладывать до 4 текстур за такт в режиме битекстурирования.
- Производительность подсистемы памяти — до 2.7 Гб в секунду.
- Скорость Setup Engine & T&L — 20 миллионов полигонов в секунду.
- Чип адресует от 8 до 64Мб памяти, при этом поддерживается 128-битная SDR память или 64-х битная DDR память.
- Впервые у NVidia появилась архитектура TwinView.
- Введена новая система DVC (Digital Vibrance Control).
- В чипе интегрировано два TMDS трансмиттера.
- Поддерживается характерный для класса NVIDIA Shading Rasterizer (NSR).
- Установлен High-Definition Video Processor (HDVP).
- Поддерживается интерфейс AGP 4X с поддержкой Fast Writes.
- Чип способен работать с 32-битным цветом, поддерживает 32-битный Z-Buffer и 8-битный буфер шаблонов.





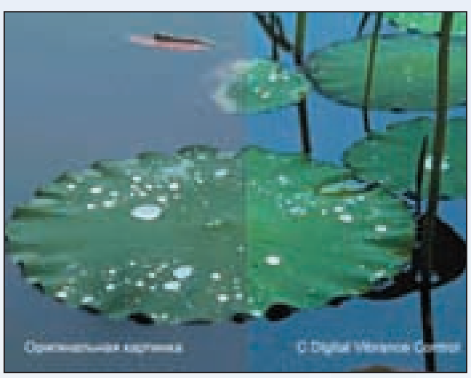
- На уровне железа поддерживается кубическое наложение карт среды (Cube environment mapping).
- Поддерживаются алгоритмы сжатия, введенные в DirectX, а также лицензированный для OpenGL у S3 алгоритм S3TC.
- В чипе встроен 350MHz RAMDAC.

Основным нововведением G2MX, по сравнению с более старыми чипами, является технология TwinView, более развитый аналог технологии DualHead от Matrox. Мы еще не видели плат с двумя выходами на аналоговые или цифровые мониторы, поэтому собственных впечатлений пока нет. Выход на два монитора устанавливается при наличии двух RAMDAC, а на две цифровые панели — при наличии двух TDMS трансмиттеров. Более подробно о технологии TwinView написано в нашем **GeForce 2 MX** Preview.

Вторая интересная технология, о которой мы уже писали в **GeForce 2 MX** Preview, — DVC, позволяющая менять яркость на всех устройствах, на которые исходит сигнал с акселератора.

В дальнейшем, с новыми релизами драйверов, должны появиться опции для контроля DVC для каждого из выходов платы. Технология уже была показа-

	NVIDIA GeForce 256	NVIDIA GeForce2 MX	NVIDIA GeForce2 GTS
Внутреннее имя	NV10	NV11	NV15
Частота ядра	120MHz	175MHz	200MHz
Память	166MHz SDR/300MHz DDR	166MHz SDR	333MHz DDR
Тип используемой памяти	128-бит SDR/DDR	128-бит SDR / 64-бит SDR/DDR	128-бит SDR/DDR
Производительность подсистемы памяти	2.7/4.8 Гб/с	2.7 Гб/с	5.3 Гб/с
Процесс производства	0.22-micron	0.18-micron	0.18-micron
Конвейеров рендеринга	4	2	4
Тексельных блоков	1	2	2
Текселей в секунду с битекстурированием и монотекстурированием	240/480 миллионов	350/700 миллионов	800/1600 миллионов
Пикселей в секунду с битекстурированием и монотекстурированием	240/480 миллионов	350/350 миллионов	800/800 миллионов
Z-Buffer	16/24	16 (?)	16/24



на на презентации nVidia, и по впечатлениям очевидцев выглядела весьма привлекательно. Что интересно, nVidia не заявляет о поддержке DVC у других чипов, даже более мощных.

Что касается 3D части, то на уровне поддержки фич она повторяет GeForce 2 GTS, но, учитывая урезанную шину памяти и меньшее количество пиксельный конвейеров, производительность в режимах с большой нагрузкой должна быть серьезно ниже. **GeForce 2 MX** теоретически поддерживает шейдеры Microsoft DirectX8, полная версия которого еще только должна выйти, а уж когда мы увидим первые игры, одним девелоперам известно... Да и Microsoft заявила, что нет ни одного продукта на рынке, в полной мере соответствующего требованиям по поддержке шейдеров. Во время тестирования мы обнаружили интересную деталь — похоже, **GeForce 2 MX** поддерживает не 24-битных Z-Buffer, как GeForce 256 и GeForce 2 GTS, а лишь 16-битный. Оригинальный способ улучшить производительность в 2000 году. Конечно не исключена вероятность того, что мы ошиблись. Дальнейшее расследование покажет.

Значительно уменьшен Fillrate по сравнению с GeForce 2 GTS (800 мегапикселей на 1600 мегатекселей), у **GeForce 2 MX** это 350 мегапикселей на 700 мегатекселей. Для сравнения, GeForce 256 имеет Fillrate в том же режиме 240/480, а в режиме монотекстурирования 480/480. В этом режиме GeForce 2 имеет 800/800, а **GeForce 2 MX** лишь 350/350 мегапикселов/мегатекселов. Но больше всего на скорости сказывается даже не это. Если GeForce 2 GTS лимитируется слишком медленной для этого чипа 333Mhz DDR памятью (в исключительных случаях 400Mhz), то **GeForce 2 MX** не пускает вперед еще более медленная 128-битная SDR память. В целом система памяти аналогична GeForce SDR, и наше сравнительное тестирование мы будем проводить с двумя платами — GeForce 2 GTS и GeForce 256 SDR от LeadTek.

Для тестирования использовался компьютер следующей конфигурации:

- Материнская плата: ASUS K7M
- Процессор: AMD Athlon 700Mhz
- Память: 256Мб PC-100 SDRAM DIMM 168pin
- Жесткий диск: IBM DTTA 311010 & Seagate ST36421A
- Звуковая плата: Creative SB Live! (classic, retail)
- Сетевая карта Intel на чипе i82558 10/100Мбит

Сравнить **GeForce 2 MX** с другими чипами поможет таблица.

ТЕМПЕРАТУРА *И* СТАБИЛЬНОСТЬ *РАБОТЫ*

При тестировании плата ASUS AGP-V7100 ни разу не зависла, игольчатый радиатор без вентилятора, установленный на чипе, грелся в штатном режиме незначительно, однако вентилятор не помешал бы. Впрочем, небольшое капиталовложение, сделанное на любом рынке, легко решит эту проблему. Тестовые сэмплы nVidia вообще поставляются без радиатора и ведь работают... "Виноват" в этом более тонкий, по сравнению с GeForce 256, процесс производства 0.18мкм, который, кстати, способствует и разгону чипа...

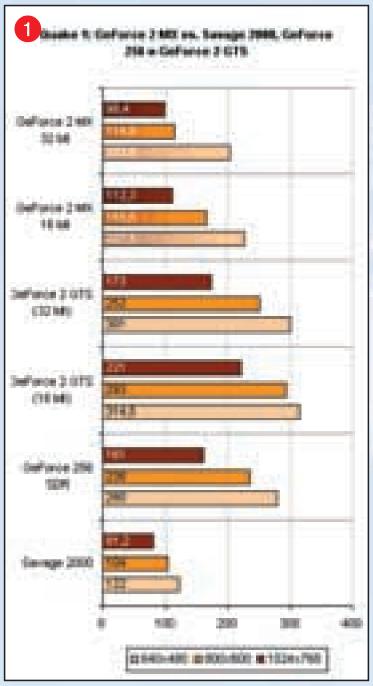
УСТАНОВКА *ПЛАТЫ* И *ДРАЙВЕРЫ*

Установка AGP-V7100 прошла без проблем. До этого в системе были установлены Detonator 5.22, которые определили V7100 как NV11 и предложили перезагрузиться. Мы проводили тестирование на бета версии nVidia Detonator 5.32, так как на сегодня это самый быстрый драйвер, имеющий много улучшений по сравнению со старыми версиями.

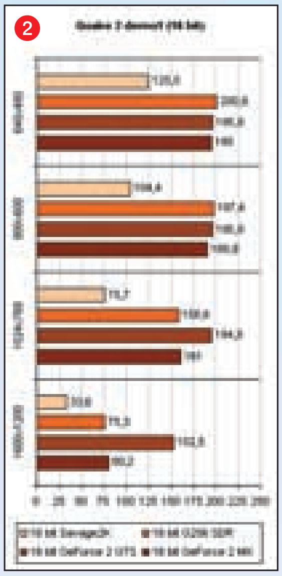
Замена Detonator 5.22 на 5.32 прошла совершенно безболезненно, система переименовала NV11 в **GeForce 2 MX**, опции драйверов остались полностью аналогичными предыдущим релизам 5.x

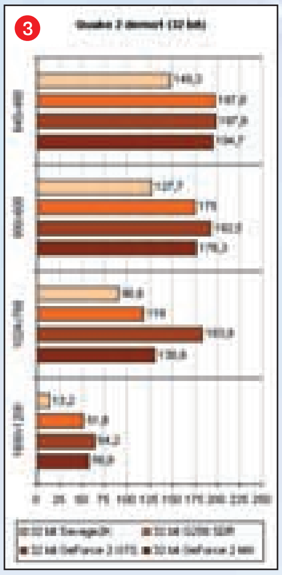
ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ *В* OPEN*GL*

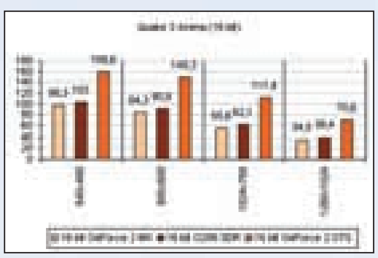
Производительность в OpenGL традиционно проверялась двумя приложениями — Quake 1, Quake 2 & Quake 3 Arena от iD Software и MDK2 от Bioware. Производительность с точки зрения использования с профессиональными программами моделирования проверялась на 3DStudio Max R3, по специальному методу ❶.



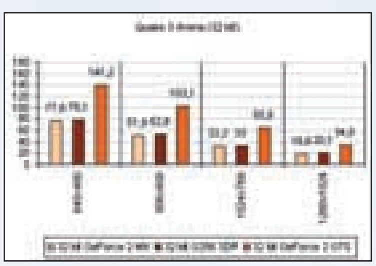
Теперь посмотрим на производительность в OpenGL играх с мультитекстурированием на примере Quake 2 ❷. С 1024x768 ASUS V7100 начинает опережать GeForce 256 SDR и отставать от GeForce 2 GTS. Сказывается как необходимость иметь большую скорость заполнения, так и шина памяти. В Quake 2 **GeForce 2 MX** стоит на равных с GeForce 256, так как конвейеры работают на 100%, а частота чипа больше. Рассмотрим 32-битный цвет ❸. Ситуация почти не отличается, но небольшое опережение GeForce 256 SDR есть уже начиная с 800x600. Ситуацию с Quake 1 можно не принимать во внимание, так как игры без мультитекстурирования сегодня уже не актуальны. Теперь перейдем к последнему поколению OpenGL игр. Сначала Quake 3.



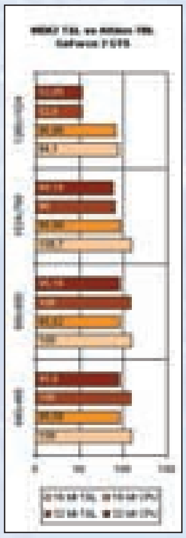


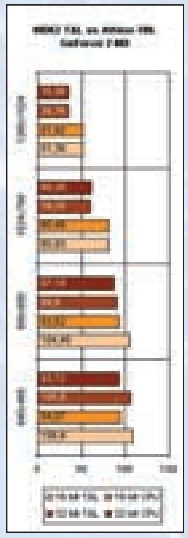


Некоторое отставание от GeForce 256 SDR. Понять бы, почему, ведь частота выше, конвейеры работают одинаково, да и память одинаковая. Конечно, можно списать это на погрешность измерений, но все же результат удивляет. В 32-х битах ситуация полностью аналогична:



Выше 800x600 уже неиграбельно, вывод — как GeForce 256 SDR, так и **GeForce 2 MX** предназначены для работы с 16-битным цветом. Вероятно появление 16-мегабайтных вариантов должно решить вопрос, что же покупать. Поддержка DirectX8 плюс низкая цена, вкупе с хорошей скоростью должны сыграть на руку **GeForce 2 MX**. Чип бюджетный, не предназначенный для 32-битного цвета в больших разрешениях, а в низких, которыми пользуются владельцы бюджетных же мониторов, с небольшой диагональю, **GeForce 2 MX** полностью себя оправдывает. Теперь посмотрим на MDK2:

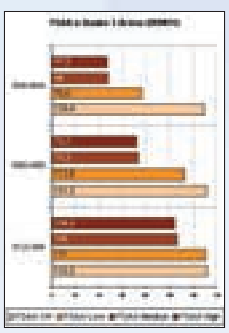




Сначала о динамике снижения производительности **GeForce 2 MX**. Заметно, что свыше 800x600 производительность с T&L и без него равна, а значит лимитирует уже не геометрическое ядро (аппаратное ли, софтверное ли — без разницы), а скорость заполнения. В 32-битном цвете это еще более усугубляется, и FPS в высоких разрешениях становится малоиграбельным. Сравнивая с GTS, видно, что у карты FPS на разрешение ниже, то есть то, что можно играть на GeForce 2 GTS в 1280x1024, на **GeForce 2 MX** пойдет в 1024x768 с аналогичной скоростью. Учитывая цену платы и рынок, на который она предназначена, — очень недурно.

АНТИАЛИАСИНГ

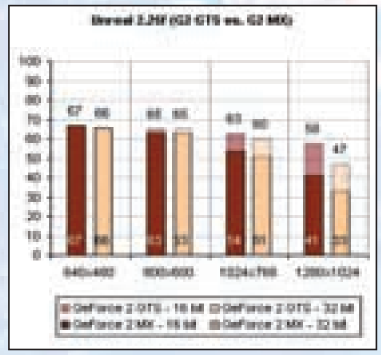
Скорость антиалиасинга мы на этот раз проверили в Quake 3. Для тестирования были установлены минимальные настройки (16-битный цвет, 16-битные текстуры, вершинное освещение, качество текстур было установлено в позицию 3, включена билинейная фильтрация). Почему? Скоро станет ясно ...

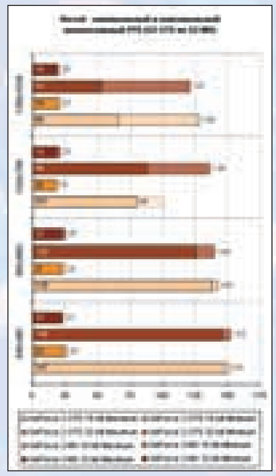


Казалось бы, не все так плохо. Приличная скорость в разрешениях до 800x600, но не забывайте, речь идет о минимальных по качеству настройках графики. Устанавливаем 800x600 при 32-х битах и с максимальными настройками. Получаем... 16 FPS. Вы будете включать сглаживание при минимальных настройках? Нам так не кажется. Вывод — небогатым пользователям антиалиасинг не светит, хотите сглаженной картинки при разумном разрешении, копите на Voodoo5 или полноценный GeForce 2 GTS.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ В DIRECT3D

В нижних разрешениях в Unreal лимитирует процессор, и результаты плат с серьезно различающимися чипами подобны. Но чем выше разрешение, тем





больше лимитируют чип и память. В 1280x1024 обе платы не слишком шустры, и это разрешение в Unreal малоиграбельно. Конечно, GeForce 2 гораздо быстрее. В целом, на **GeForce 2 MX** не стоит поднимать разрешение выше 800x600, зато можно не бояться поставить 32-битный цвет, падение скорости при его использовании минимально. Что интересно, сравнив результаты минимальных и максимальных FPS, выходит странная ситуация. Минимальный FPS у GeForce 2 и GeForce 2 GTS одинаковый, а разница возникает из-за большого различия максимальных значений. Интерпретировать это сложно. Известно, что геймплей игры определяется по минимальному FPS, но если он одинаков, значит особых преимуществ в установке GeForce 2 GTS нет?

ПРОИГРЫВАНИЕ DVD

По качеству воспроизведения DVD **GeForce 2 MX** практически не отличался от GeForce 2 GTS. К сожалению, в драйверах нет опций, связанных с DVC, поэтому посмотреть, насколько более качественным могло бы стать видео, невозможно. В дальнейшем nVidia добавит эти опции, и нужно будет провести дополнительное тестирование, чтобы оценить новые фичи.

ВЫВОД

До начала массовых продаж карты определенный вывод сделать нельзя. В России фактически бесполезны карты с DVI выходом, тем более, что у тех, кто раскошелился на DVI панель, без проблем хватит денег и на более дорогостоящие платы. Определенный интерес будут представлять платы с двумя RGB DB15 выходами, но пока нет даже анонсов. Учитывая неплохую производительность, многое будет зависеть от конечных цен, которые продавцы оборудования установят на эти платы. Если цена будет выше, чем у GeForce 256 SDR, то объективных причин для покупки ASUS V7100 будет очень мало. Фактически, это лишь поддержка шейдеров, DVC и немного большая производительность в некоторых приложениях. До появления DirectX8 поддержка шейдеров — преимущество скорее теоретическое. Чип **GeForce 2 MX** станет абсолютным бестселлером, если цены на него упадут до отметки $100 за модели без наворотов, а именно в таких картах заинтересован среднестатистический покупатель. ASUS AGP-V7100 — безусловно, качественный продукт с достойной производительностью. Окончательный вывод можно будет делать после поступления его в массовую продажу в России.

Карта ASUS V7100 предоставлена официальным дистрибутором ASUSTeK компанией Пирит

СИ-ЖЕЛЕЗО

Станислав **ВАСИЛЬЕВ** :ЭКСПЕРТ

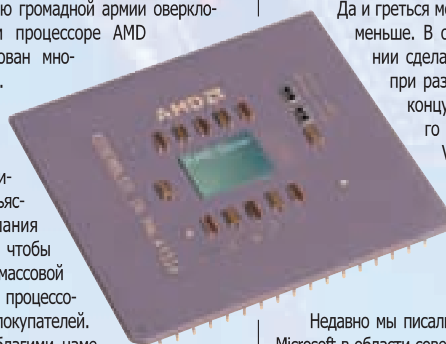
НОВОСТНАЯ *ЛЕНТА*

V5—*МЕНЬШИЙ* РАЗБРОС *FPS,* ЧЕМ *У* GEFORCE 2?

На Evil3D появился интересный комментарий к сделанному Firing Squad обзору Voodoo5 5500. Специалисты Evil3D считают, что Voodoo5 даёт более константный FPS, не имеет таких пиков и спадов, как GeForce 2 GTS, и хотя средний FPS у Voodoo5 ниже, минимальный FPS у V5 выше, а значит геймплей в целом лучше. Интересно будет проверить эту теорию на практике, кроме того, не совсем ясно, что вызывает этот эффект, так как авторами заметки заявлено, что производительность GeForce 2 GTS значительно варьируется во время демки demo001 в Quake 3, а пики с спады производительности Voodoo5 гораздо мягче.

ЗАЧЕМ *AMD* БЛОКИРОВАЛА *МНОЖИТЕЛЬ* В *DURON?*

К неудовольствию громадной армии оверклокеров, в новом процессоре AMD Duron заблокирован множитель частоты. Менеджер по продажам Европейского отделения AMD, Ричард Бейкер разъяснил, что компания пошла на это, чтобы препятствовать массовой перемаркировке процессоров и обману покупателей. Как говорится, благими намерениями...

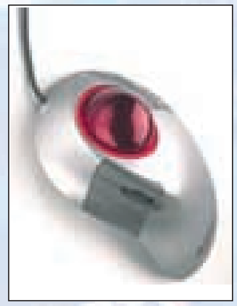


НЕОФИЦИАЛЬНАЯ *ИНФОРМАЦИЯ* О *RAMPAGE*

Сейчас 3dfx ставит на большую скорость заполнения, поддержку антиалиасинга и некоторых других спорно-полезных фич. Однако уже ясно, что будущие акселераторы поголовно будут поддерживать T&L. Из продуктов 3dfx впервые поддержка аппаратного T&L появится у Rampage. По непроверенным данным блок геометрической обработки на нём будет внешним, таким, как раньше планировалось на Voodoo4. Использование внешнего T&L имело бы несколько плюсов, и прежде всего — отсутствие необходимости делать основной чип излишне сложным, а значит более производительным за счёт увеличенной частоты. Да и греться менее сложный чип стал бы меньше. В общем, удастся ли компании сделать конкурентное решение при разумной цене, мы увидим к концу этого, началу следующего года. Планы планами, а Voodoo5 в свободной продаже по сей день найти сложновато...

MICROSOFT *ПОКАЗЫВАЕТ* НОВЫЕ *МЫШКИ*





Недавно мы писали о достижениях компании Microsoft в области совершенствования фирменной технологии IntelliEye(tm). И вот сегодня компания продемонстрировала новые мышки, которые появятся в продаже в этом году. Это две модели: Trackball Explorer и Trackball Optical, предполагаемые розничные цены $64.95 и $44.95, соответсвенно.

БИТВА *ЗА* MACINTOSH

За последние дни все крупнейшие производители акселераторов высказались относительно своей поддержки Mac. Многие считают, что с приходом на рынок акселераторов для Mac таких монстров как nVidia и 3dfx, для ATi всё будет потеряно. Однако компания так не считает, по мнению представителей ATi, компания по прежнему является крупнейшим поставщиком акселераторов на эту платформу. Что интересно, всё это пока рассуждения, а новые Mac как выходили, так и будут выходить с откровенно тормознутыми ATi Rage 128, место которым уже давно не внутри корпуса, а на полке в коллекции. Не хотим ничего обидеть, но в середине 2000 года R128 даже не смешон...

СИ-*ЖЕЛЕЗО*

КОДЫ PC, PS, N64

N64

Kirby 64: The Crystal Shards

Бесконечные жизни
Чтобы получить дополнительную жизнь, возьмите "звезду" в самом начале игры. Теперь нажмите Start и выберите "Try Again". Заходите на тот же уровень и вновь возьмите "звезду". Этот процесс можно повторять бесконечное количество раз.
Супер-атаки и комбы
Огонь: Огненный шар
Огонь + Камень: Каменное ядро
Огонь + Лед: Огненно-ледяное дыхание
Огонь + Игла: огненная стрела
Огонь + Бомба: фейерверк
Огонь + Молния: огонь, прокаченный солнцем
Огонь + Ножницы: Огненный меч
Огонь + Огонь: Огненная птица
Камень: Камень
Камень + Лед: мыло
Камень + Игла: Сверло
Камень + Бомба: Динамит
Камень + Молния: Электро-камень
Камень + Ножницы: Каменные ножницы
Камень + Камень: Большой камень
Лед: Ледяное дыхание
Лед + Игла: Снежный ком
Лед + Бомба: Снеговик
Лед + Молния: Холодильник (еда восстанавливает здоровье)
Лед + Ножницы: Конек
Лед + Лед: Снежок
Бомба: Бомба
Игла + Бомба: Шипастая бомба
Игла + Молния: Молния
Игла + Ножницы: Укус
Игла + Игла: Шипастый шар
Игла: Шипастый шар
Бомба + Молния: Массовое уничтожение
Бомба + Ножницы: Бомба, которая прицепляется к врагу
Бомба + Бомба: Ракетомет
Молния: Электрошок
Молния + Ножницы: Двойной электромеч
Молния + Молния: Электрический шар
Ножницы: Бумеранг
Ножницы + Ножницы: Бумеранг с острыми краями
Как пробить стены?
Стены легко пробить, воспользовавшись одной из стандартных атак, в зависимости от их цвета:
Светло коричневый: Шип
Коричневый: Камень
Красный: Огонь
Зеленый: Ножницы
Черный: Бомба
Синий: Лед

PlayStation

X-Men: Mutant Academy

Костюмы из фильма
Когда выбираете персонажа нажмите "квадрат", и ваш герой будет одет в костюм из фильма X-Men.
Босс
Пройдите игру всеми персонажами.
Концептуальные рисунки
Пройдите игру за всех персонажей в костюмах из фильма, чтобы открыть концептуальные рисунки в опции "cerebro mode".
Картинки из комиксов
Пройдите игру за всех персонажей в стандартных костюмах, чтобы открыть картинки из комиксов в опции "cerebro mode".
Рисунки с изображением X-Men
Завершите десять боев за любого из персонажей в стандартном костюме в режиме "survival mode", чтобы открыть дополнительные картинки в опции "cerebro mode".
Скрины с изображением X-Men из фильма
Завершите двадцать боев за любого из персонажей в стандартном костюме в режиме "survival mode", чтобы открыть дополнительные картинки в опции "cerebro mode".
Скрины из фильма
Завершите двадцать боев за Gambit в режиме "survival mode", чтобы открыть дополнительные картинки в опции "cerebro mode".
Вступительный клип
Пройдите режим "arcade mode" за любого из персонажей, чтобы открыть их вступительные ролики в опции "cerebro mode".
Заключительные ролики
Окончите Academy за любого из персонажей, чтобы открыть их заключительные ролики в опции "cerebro mode".
Bonus костюмы
Окончите Academy с оценкой А за любого из персонажей, чтобы открыть их третий костюм. Нажмите "круг", чтобы его выбрать.

Street Sk8er 2

Все трассы
На экране "Press Start Button" нажмите Влево, Вправо, Влево, Вправо, O(2), R1, Квадрат. Примечание: этот и ниже приведенные коды можно ввести на экране главного меню.
Все доски
На экране "Press Start Button" нажмите O(2), Квадрат, O, Квадрат(2), O, R1.
Все персонажи
На экране "Press Start Button" нажмите Влево(2), O(2), L2, Квадрат, Вправо, R2.
Максимальные характеристики/trick level
На экране "Press Start Button" нажмите L1, Квадрат, Влево(2), R2, Влево, R1, Влево.
Видеоролики
На экране "Press Start Button" нажмите R2(2), L1, L2, L1, R1(3), чтобы открыть дополнительную опцию "Movie" в главном меню.
Дополнительные костюмы
Зажмите L1, L2, R1 или R2 и выберите опцию "Skate" на экране выбора персонажа.
Музыка из игры.
Вставьте игровой CD-ROM в CD-проигрыватель и выберите любой из треков, начиная со второго.

Vagrant Story

"New Game +"
После завершения всей игры загрузите любую из сохраненных save-файлов. Вы войдете в режим "New Game +". Это даст вам доступ ко всем пройденным уровням, предметам и оружию.
Комбинирование предметов
Вы можете комбинировать два одинаковых предмета в один, что даст вам новый предмет того же типа, но с немного улучшенными характеристиками. Но можно комбинировать и совершенно разные типы оружия, вот небольшой список для примера:
Два Hangane Dubble-Blades дадут вам оружие Hangane Halberd
Два Nodachis дадут вам оружие Rune Blade
Два Khopeshes дадут вам оружие Wakizashi
Комбинирование Oval и Heater даст вам щит Knight
Лечение
Лучше лечиться при помощи магии во время битвы. Это даст вам больше HP , чем если бы вы колдовали в normal/relaxed mode.
Training dummies
По мере прохождения игры вам будут встречаться специальные тренировочные арены рядом с save points. Эти арены позволят вам попрактиковаться с комбами и прокачать свое оружие. Мы приводим список мест, где вы можете обнаружить эти самые training dummies.
Wine Cellar, "Blackmarket": Human dummy
Wine Cellar, "Worker's Restroom": Human dummy
Abandoned Mines B1, "The Dark Tunnel": Beast dummy
Catacombs, "Hall of Sworn Revenge": Undead dummy
City Walls North, "From Boy to Hero": Phantom dummy
City Walls South, "The Boy's Training Room": Dragon dummy
Town Center East, "Gharmes Walk": Evil dummy

Mortal Kombat: Special Forces

Cheat mode
Пройдите игру на уровнях сложности medium или higher и сохраните свои достижения. Теперь войдите в "Game Settings" и включите режим кодов. Загрузите старую игру или начните новую с 999 боеприпасов, полным набором оружия и владением всеми комбами

Muppet Race Mania

Все персонажи
Как только "маппеты" заедут на logo игры, нажмите O, Треугольник, X, O, Треугольник, X, O, Треугольник, Квадрат, X, чтобы открыть все 24 главных героя. Правильность введения кода подтвердит соответствующая надпись.
Все трассы и автомобили
Как только "маппеты" заедут на logo игры, нажмите Треугольник, O, Треугольник, Квадрат, Треугольник, X, Треугольник(2), X, O.
Открыть трассу The Studio
Как только "маппеты" заедут на logo игры, нажмите Квадрат(2), O(2), X, O, Треугольник, O, Треугольник, Квадрат.
Открыть трассу Arches
Как только "маппеты" заедут на logo игры, нажмите Квадрат, O, X, O, Квадрат, Треугольник, O, X, O, Треугольник.
Открыть трассу Fraggle Rock
Как только "маппеты" заедут на logo игры, нажмите X, Квадрат, X, Квадрат, X, Квадрат, Треугольник, O, X, Квадрат.
Открыть трассу The End и six overhead
Как только "маппеты" заедут на logo игры, нажмите O, Треугольник, Квадрат, Треугольник, X, Треугольник, Квадрат, O, Треугольник, X.

PC

Warlords: Battlecry

Просто напечатайте любой из кодов во время игры:
IAMATANK — God Mode
IAMSEER — открыть карту
IAMALOSER — поражение в миссии
IAMAWHINER — победа в миссии
IAMANARCHMAGE — все заклятья

Star Trek Voyager: Elite Force

Нажмите "~", чтобы открыть консоль, где введите "sv_cheats 1" — это активирует режим кодов, которые приведены ниже:
God — Режим бога
Noclip — Проход сквозь стены
give # — Дает предмет # (Список ниже)

Предметы:
Phaser
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD
Tricorder
Health
Ammo
All

Code Name: Eagle

Мгновенно завершить уровень
Введите код "God mode" и нажмите [F10]. Если вы все сделали правильно, то на экране появится "debriefing menu", показывающее ваше время и точность.
Пропуск уровня
Введите код "codenamegod" и нажмите [F10], чтобы попасть на следующий уровень.
Коды
Во время игры нажмите [Alt] + S, чтобы вывести консоль, теперь вводите любой из приведенных кодов:
missionmaster — выбор уровня
codenamegod — God mode
weaponmaster — все оружие
itemgod — все предметы
armorgod — 200% брони
healthmaximum — полное здоровье

Vietnam: Black Ops

Коды
Во время игры нажмите "T", чтобы вывести консоль. Теперь вы можете ввести любой из следующих кодов:
god — God mode
weapons — все оружие
ammo — полный боекомплект
noclip — No clipping
removeai — без врагов
easy — Easy mode
normal — Normal mode
hard — Hard mode

DIABLO 2

Продолжение. Начало смотри в номере 14 (71) июль 2000 года

ПРОХОЖДЕНИЕ. АКТ II

Quest 1 — Radaments Lair



По прибытию в **Lut Gholein** как следует осмотритесь, пообщайтесь с местным населением. Девушка по имени Atama попросит отыскать **Radaments Lair**, которое вы без труда найдете на третьем уровне **Sewers**. Попасть туда можно через люк, расположенный прямо в центре города.



Перед битвой с **Radament** постарайтесь максимально обезопаситься от яда. После того как **Radament** будет повергнут, не забудьте прихватить **Horadric Scroll** из стоящего рядом сундука. Покажите его Cain и получите следующий квест (**Horadric Staff**).

Quest 2 — Horadric Staff



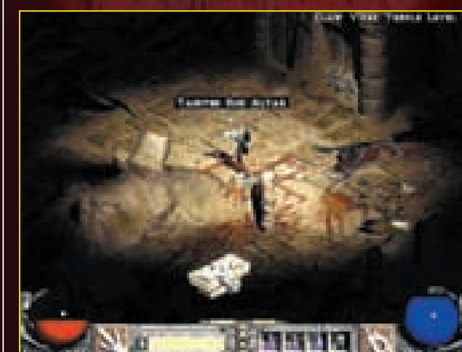
Покажите **Horadric Scroll** (см. **Quest 1**) **Cain**, он прочитает его и расскажет о вашем новом задании. Оно состоит из нескольких этапов: поиск двух частей **Horadric Staff** (**Top of Horadric Staff** и **Shaft of Horadric Staff**) и отыскание **Horadric Cube**, чтобы соединить две части посоха.

Horadric Cube находится на третьем уровне **Halls of the Dead**. Чтобы попасть туда, следуйте через **Rocky Wastes** в **Dry Hills** — там и ищите вход на первый уровень. После того как добудете **Horadric Cube**, возвращайтесь в город и поговорите с **Cain**. Куб — очень любопытный аксессуар, о котором мы уже рассказывали в предыдущем



номере. Добавим лишь, что помимо прямого назначения (смешивания разных предметов), его очень удобно использовать и для хранения вещей.

Первую часть посоха — **Shaft of the staff** — вы обнаружите на третьем уровне **Maggot Lair**. Вход на первый ярус расположен на локации **Far Oasis**, которая граничит с **Dry Hills**. Прежде чем спускаться туда, постарайтесь максимально защитить своего героя от отравлений. Во время финального боя около сундука не обращайте вни-

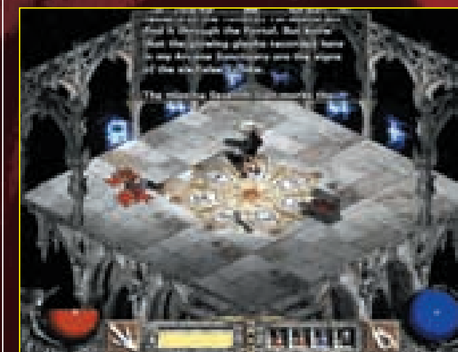


мания на личинок, а полностью сконцентрируйтесь на взрослых особях, иначе они так и будут производить на свет все новые и новые личинки.

Top of Horadric Staff находится на втором уровне **Claw Viper Temple**. Чтобы попасть туда, идите через **Far Oasis** и **Lost City** в **Valley of Snakes**.

При переходе через **Lost City** все вокруг потемнеет. Как только это произойдет, прежде чем продолжать свой путь в **Claw Viper Temple**, вернитесь в город и поговорите с **Drognan**, чтобы получить третий квест (**Tainted Sun**). Ну, а в **Valley of Snakes** вы без труда найдете вход в **Claw Viper Temple**.

После того как у вас на руках окажутся обе части посоха, соедините их с помощью **Horadric Cube** и поговорите с **Cain**. Впоследствии, когда отправитесь в **Tal Rasha's Tomb**, обязательно возьмите **Horadric Staff** с собой.



Quest 3 — Tainted Sun

Как только ваш герой окажется в **Lost City**, на землю опустится мрак. Для того, чтобы вернуть лучи солнца, необходимо уничтожить **Serpent Altar**, который вы найдете там же, где и вторую часть посоха, то есть на втором уровне **Claw Viper Temple**.



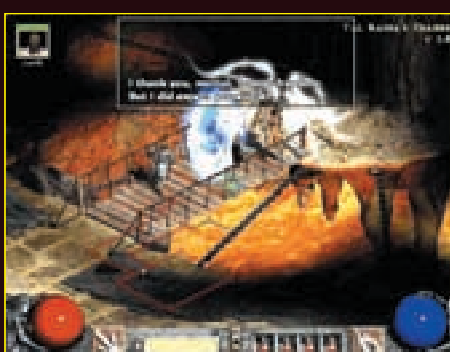


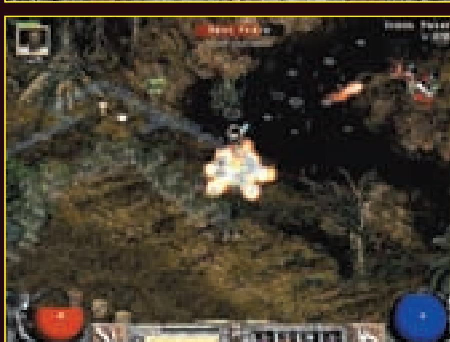


Quest 4 — Arcane Santuary

После того как посох будет собран, поговорите с Cain. Затем поговорите с Jerhin и заходите во дворец. Здесь вы столкнетесь с огромным количеством лучников, так что примите соответствующие меры. Советуем запастись хорошим дистантным оружием, защитой от огня (в дальнейшем это еще пригодится) и применять тактику выманивания. Спускайтесь на второй уровень и ищите вход на первый уровень Palace Cellar. На третьем уровне Palace Cellar находится Portal, который и перенесет вас в Arcane Santuary — одну из самых необычных локаций второго акта. После телепортации журнал приключений обновится — теперь необходимо отыскать Horadric Jornal.

Для начала примите всевозможные противопожарные меры и обзаведитесь дистантным оружием (если не сделали этого до сих пор). Вы быстро увидите, что вся локация состоит из тонких дорожек, соединенных еще более тонкими перешейками, лесенками и порталами. Приготовьтесь к тому, что Gholl Lords будут активно поливать вашего героя огнем, находясь при этом на соседней дорожке. Как вы понимаете, бежать до них далековато, да и в первые ряды они особо не лезут, прячась за спинами других монстров. Поэтому рекомендуем перенять у Gholl Lords их тактику и пользоваться преимущественно дистантными атаками. Также советуем тщательно исследовать всю локацию — при желании здесь можно найти много интересных предметов.



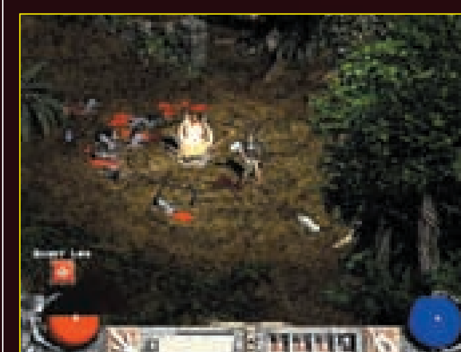


Horadric Jornal находится под охраной Summoner'а, поэтому выполнение данного квеста напрямую связано с выполнением следующего (The Summoner). Когда Summoner будет отправлен к праотцам, щелкните на Horadric Jornal. После этого возникнет портал в Canyon of the Magi, а по окончанию беседы с Cain в журнале приключений (Tal Rasha's Tomb) появится информация о том, как отличить настоящую гробницу от ложных.

Quest 5 — The Summoner

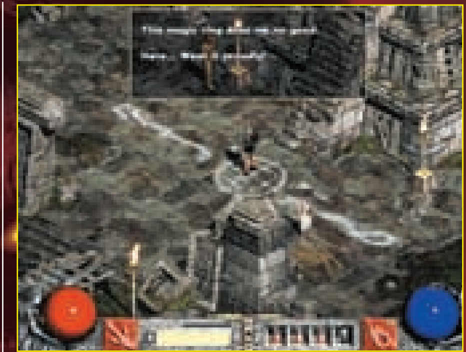
Этот квест тесно связан с предыдущим (Arcane Santuary). Информация о нем появится, когда ваш герой окажется на достаточно близком расстоянии от Summoner. Рекомендуем сначала выманить и изничтожить всех окружавших его монстров. Справиться же с Summoner не составит особого труда — у него сильная атака, но довольно слабая защита.

Quest 6 — Tal Rasha's Tomb



Прыгайте в появившийся после чтения Horadric Jornal портал (см. Arcane Santuary), чтобы перенестись в Canyon of the Magi. Перед входом из каждой из семи гробниц расположен камень с высеченной пиктограммой. Гробница с символом, отмеченным в журнале приключений, и будет настоящей. Кстати, узнать нужное направление можно по символам вокруг waypoint'a.

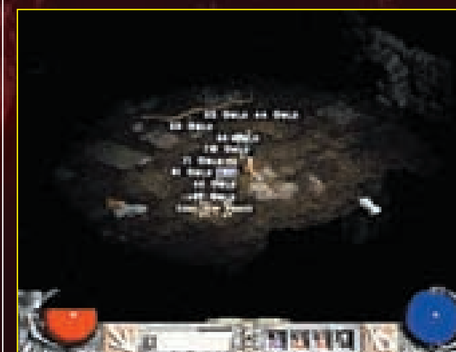
После того как Tal Rasha's Tomb будет очищена от монстров, найдите Orifice и вставьте туда Horadric Staff. Идите в появившийся проход Tal Rasha's Chamber, где вас ожидает Durial. В борьбе с этим демоном действуйте по избитой схеме — ставьте пор-



тал и при необходимости совершайте вылазки в город для закупки склянок. Приготовьтесь к тому, что Durial будет замораживать вашего героя, причем от этого не помогает ни защита от холода, ни Thawing potion.

После победы найдите Tyrael и поговорите с ним. Затем возвращайтесь в город и поговорите с Meshif. Теперь, выбрав «sale east», можно отчаливать и потихоньку подплывать к третьему акту.

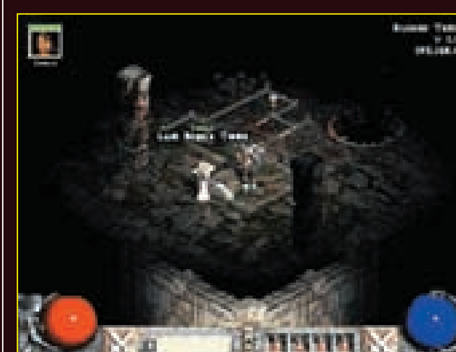
АКТ III



Quest 1 — Jade Figurine

Этот квест вы получите после того, как найдете статуэтку Jade Figurine. Она останется после одного из уникальных монстров в Spider Forest. Покажите сию вещицу Cain, затем Meshif, потом опять Cain и, наконец, отнесите ее Alkor. После этого еще раз поговорите с Alkor, чтобы получить заслуженную награду — Potion of Life. Вот такой «ходильный» квест — ничего не попишешь!

Quest 2 — Blade of the Old Religion



Поговорите с Hratli, он попросит найти артефакт Gidbim. Отправляйтесь на его поиски в Flayer Jungle (эта локация граничит с Spider Forest). Вы обнаружите магический предмет неподалеку от входа на первый уровень Flayer Dungeon. Отнесите его Ormus, чтобы получить награду (поговорите дважды). После этого бегите к Asheara — она отдаст распоряжение одному из наемников, чтобы он присоединился к вашему герою.

Quest 3 — Khalim's Will

Cain поручит найти несколько частей реликта (Khalim's Eye, Khalim's Brain, Khalim's Heart и Khalim's Flail) и совместить их в Horadric Cube.



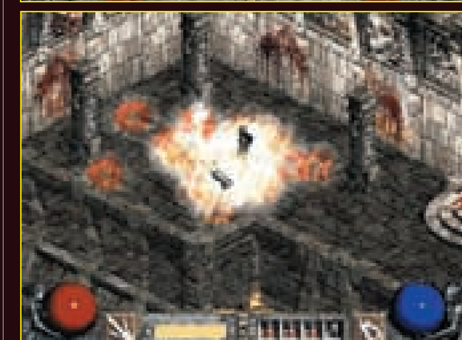


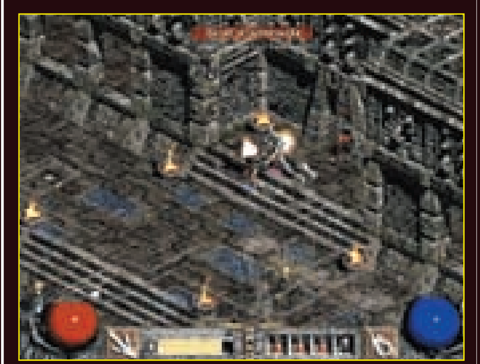


На поиски **Khalim's Eye** отправляйтесь в **Spider Forest**, так как именно там находится вход в **Spider Cavern**. Запаситесь противоядиями и начинайте зачистку пещеры. Нужный сундук находится неподалеку от паука-босса.

Khalim's Brain вы отыщите на третьем уровне Flayer Dungeon, вход на который расположен в Flayer Jungle.

На втором уровне Sewers обнаружиться **Khalim's Heart**. В **Sewers** можно попасть либо через **Kurast Bazaar** (нужно





пройти через **Flayer Jungle** и **Lower Kurast**), либо через **Upper Kurast**.

Последний необходимый компонент находится в **Travincal** у одного из уникальных монстров.

После того как все необходимые части будут найдены, соедините их в **Horadric Cube**. Полученное оружие **Khalim's Will** поможет вам уничтожить реликт **Compelling Orb**.

Quest 4 — Lam Esen's Tome

После визита в **Lower Kurast** поговорите с **Alkor**. Он поручит вам обыскать шесть храмов, находящихся на территориях **Kurast Bazaar**, **Upper Kurast** и



Causeway (по два храма на каждой локации). Объектом ваших поисков является **Lam Esen's Tome**.

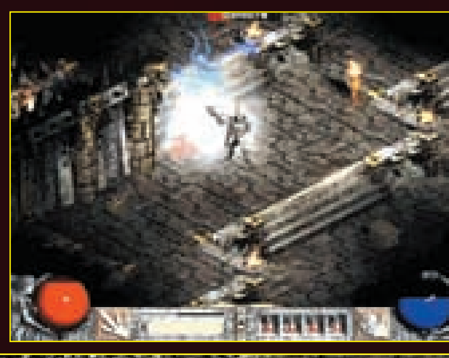
Как только обнаружите книгу в одном из храмов, возвращайтесь в город и требуйте у **Alkor** заслуженного вознаграждения — **5 level points**.

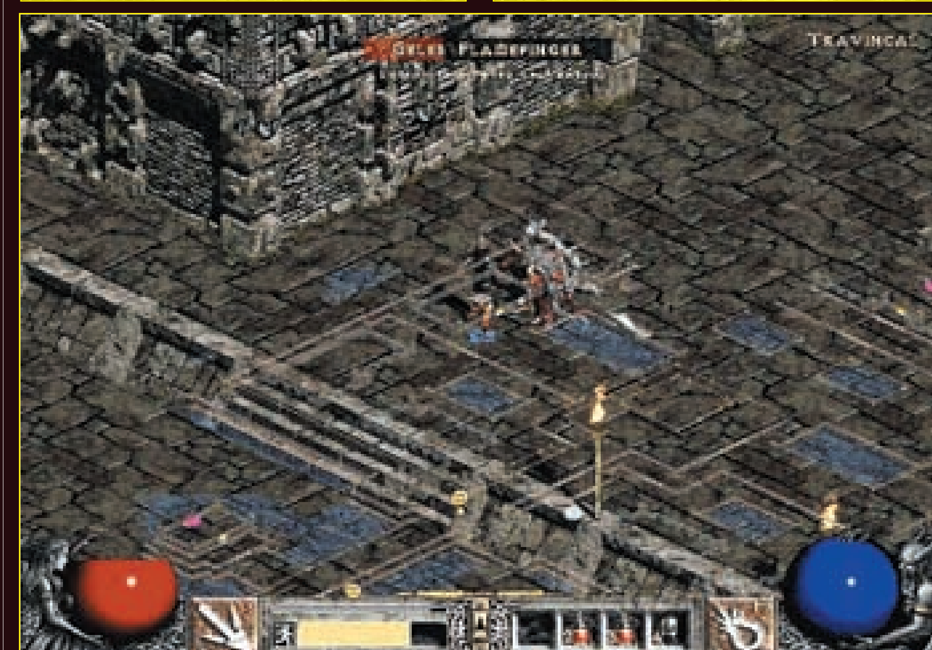
Quest 5 — Blackened Temple

Этот квест автоматически появится во время вашего визита в **Travincal**. Для его выполнения необходимо изничтожить всех членов **Council**. После этого обязательно поговорите с **Cain**.

Quest 6 — The Guardian

Берите **Khalim's Will** и возвращайтесь в **Travincal**, чтобы с его помощью уничтожить **Compelling Orb** и таким образом открыть проход на первый уровень **Durance of Hate**. **Mephisto** вы найдете на третьем уровне, но прежде вам придется сразиться еще с тремя боссами: один из них довольно ощутимо бьет молнией, другой очень сильный и очень быстрый, а третий телепортируется и крадет ману.





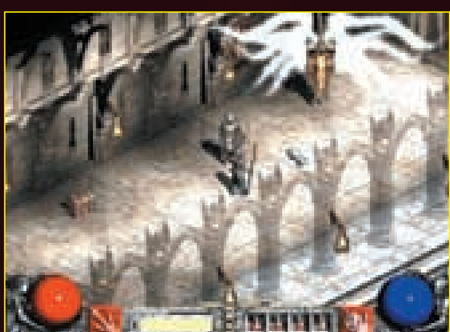


Справиться с **Mephisto** будет не особенно сложно, правда потребует несколько телепортаций в город. После того как он будет повержен, выпадет **Soulstone**. Для перехода на следующий акт прыгайте в портал.

АКТ IV

Quest 1 — **Fallen Angel**

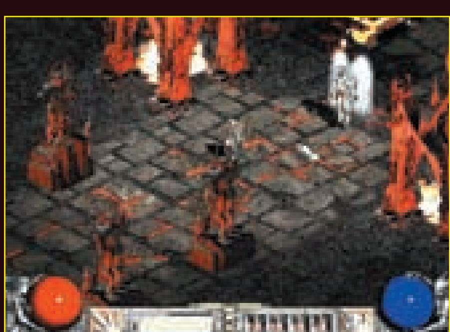
Поговорите с **Tyrael**, он попросит найти и перекинуться парой ласковых с падшим ангелом **Izual**. Следуйте через **Outer Steppes** в **Plains of Despair**. По до-



роге вам встретится много неприятных тварей, так что двигайтесь осторожно и не давайте себя окружить. Вы встретите **Izual** на локации с оптимистичным названием **Plains of Despair**. После того как вы справитесь с падшим ангелом (да, без хорошей драки — никак), поговорите с его душой и возвращайтесь к **Tyrael** за наградой (2 единички для скиллов).

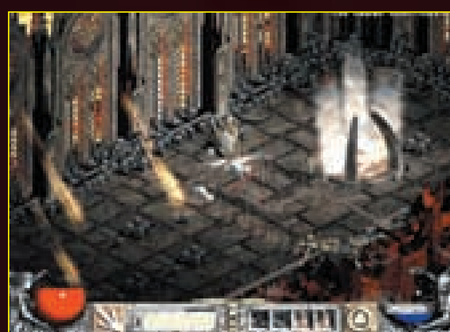
Quest 2 — **Hell's Forge**

Cain поручит вам уничтожить **Soulstone** в кузнице **Hellforge**, которая находится в **River of Flame**. Чтобы попасть туда, найдите в **City of the Damned** (эта локация граничит с **Plains of Despair**) гигантскую лес-



тницу, уходящую глубоко под землю. На этом этапе существует единственная развилка — одна дорога ведет к **Hellforge**, а другая в логово самого мэтра **Diablo**. Правда, к последнему вас пока не пустит страж-ангел, дескать, из соображений личной безопасности. Ну и ладно — осталось совсем немного!

Помимо обычных монстров рядом с **Hellforge** вам повстречается некий **Hephasto** — местный кузнец, подозрительно похожий на легендарного **Butcher** из первой части. Он опасен тем, что периодически начинает наносить очень сильные удары, причем пары таких ударов бывает вполне достаточно, чтобы от-

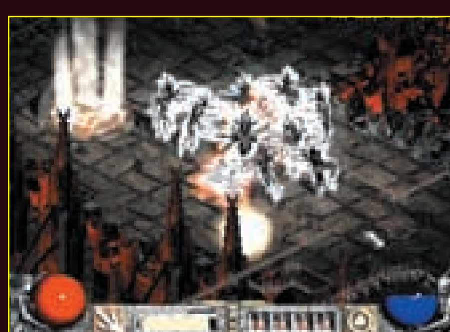


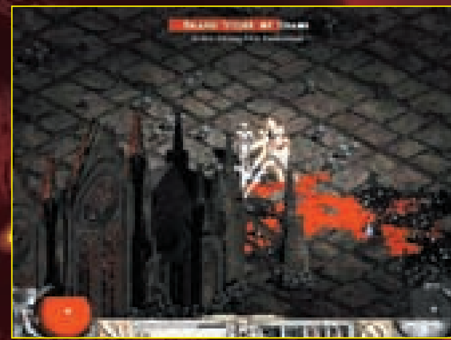
править вашего героя к праотцам. Не шутите с этим парнем.

После победы над несостоявшимся **Butcher'ом** возьмите **Hellforge Hammer**, с помощью которого и нужно уничтожить **Soulstone**. Поместите последний в кузницу и ударьте по нему молотом что есть силы. Вуаля, после этого камень разлетится на несколько осколков, среди которых будет несколько драгоценных камней отличной огранки (один даже **perfect**!).

Quest 3 — **Terror's End**

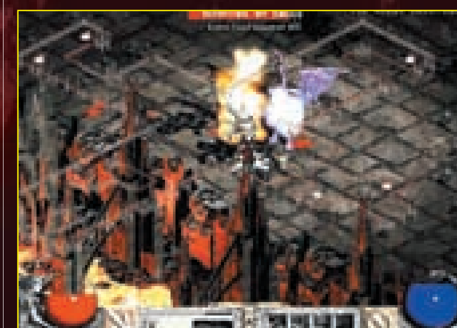
После уничтожения **Soulstone** ангел на развилке в





River of Flame больше не будет преграждать вам дорогу к логову **Diablo**, которое носит символичное имя **Chaos Sanctuary**. Чтобы вызвать Повелителя Ужаса, необходимо вскрыть пять печатей и (разумеется) завалить всех монстров. Всего-то.

При вскрытии двух печатей в правой части **Chaos Sanctuary** появится **Infector of Souls** в сопровождении **Venom Lords**, в левой — **Grand Vizier of Chaos** в сопровождении кучки **Storm Bringers**, а в верхней — **Lord De Seis** вместе с **Oblivion Mages**. Последний очень неприятен своей подлой способностью выбивать из



пояса склянки со снадобьями.

Как уже было отмечено выше, после вскрытия печатей и уничтожения монстров в центре гигантской пентаграммы появится сам долгожданный мэтр. Приготовьтесь к тому, что он будет поливать вашего героя огнем, бить молнией и морозить. Помимо этого **Diablo** обладает колоссальной защитой, так что телепортироваться в город придется довольно часто. А в остальном — стандартная и даже немного скучная сеча, разве что Лорд Ужаса будет периодически устраивать шоу, преследуя героя на четвереньках.



После гибели **Diablo** начнется отсчет времени, поэтому хватайте все, что выпадет из тела экс-лорда (пара хороших шмоток), и... ждите финальную заставку. Сюрпризы гарантированы — только мы ничего не говорили! ;)

P.S. Эх, попался бы мне этот Baal...

Сергей Дрегалин
и Наталья Васильева

ВСЕ О ДРАГОЦЕННЫХ КАМНЯХ (GEMS)

AMETHYST

КАЧЕСТВО	ПРЕДМЕТ	ЭФФЕКТ	ЦЕНА
Chipped	Шлем	+3 strength	125
	Оружие	+19 attack rating	
	Щит	+6 defense	
Flawed	Шлем	+4 strength	375
	Оружие	+24 attack rating	
	Щит	+8 defense	
Normal	Шлем	+5 strength	1250
	Щит	+11 defense	
	Оружие	+29 attack rating	
Flawless	Шлем	+6 strength	3750
	Щит	+14 defense	
	Оружие	+35 attack rating	
Perfect	Шлем	+8 strength	5000
	Щит	+20 defense	
	Оружие	+49 attack rating	

RUBY

КАЧЕСТВО	ПРЕДМЕТ	ЭФФЕКТ	ЦЕНА
Chipped	Шлем	+8 к жизни	125
	Щит	+12% сопротивляемости огню	
	Оружие	+4 ед. повреждения огнем	
Flawed	Шлем	+12 к жизни	375
	Щит	+16% сопротивляемости огню	
	Оружие	+4 ед. повреждения огнем	
Normal	Шлем	+15 к жизни	1250
	Щит	+19% сопротивляемости огню	
	Оружие	+5 ед. повреждения огнем	
Flawless	Шлем	+19 к жизни	3750
	Щит	+25% сопротивляемости огню	
	Оружие	+6 ед. повреждения огнем	
Perfect	Шлем	+25 к жизни	5000
	Щит	+30% сопротивляемости огню	
	Оружие	+8 ед. повреждения огнем	

DIAMOND

КАЧЕСТВО	ПРЕДМЕТ	ЭФФЕКТ	ЦЕНА
Chipped	Шлем	+10 attack rating	125
	Щит	+6% к сопротивляемости всем видам атак	
	Оружие	+139% к повреждениям нечисти	
Flawed	Шлем	+15 attack rating	375
	Щит	+8% к сопротивляемости всем видам атак	
	Оружие	+140% к повреждениям нечисти	
Normal	Шлем	+20 attack rating	1250
	Щит	+11% к сопротивляемости всем видам атак	
	Оружие	+145% к повреждениям нечисти	
Flawless	Шлем	+25 to attack rating	1250
	Щит	+14% к сопротивляемости всем видам атак	
	Оружие	+155% к повреждениям нечисти	
Perfect	Шлем	+30 attack rating	5000
	Щит	+20% к сопротивляемости всем видам атак	
	Оружие	+165% к повреждениям нечисти	

SAPPHIRE

КАЧЕСТВО	ПРЕДМЕТ	ЭФФЕКТ	ЦЕНА
Chipped	Шлем	+8 к мане	125
	Щит	+12% сопротивляемости холоду	
	Оружие	+3 ед. повреждения холодом	
Flawed	Шлем	+11 к мане	375
	Щит	+15% сопротивляемости холоду	
	Оружие	+3 ед. повреждения холодом	
Normal	Шлем	+15 к мане	1250
	Щит	+19% сопротивляемости холоду	
	Оружие	+4 ед. повреждения холодом	
Flawless	Шлем	+20 к мане	3750
	Щит	+24% сопротивляемости холоду	
	Оружие	+5 ед. повреждения холодом	
Perfect	Шлем	+25 к мане	5000
	Щит	+30% сопротивляемости холоду	

EMERALD

КАЧЕСТВО	ПРЕДМЕТ	ЭФФЕКТ	ЦЕНА
Chipped	Шлем	+3 dexterity	125
	Щит	+12% к сопротивляемости отравлению	
	Оружие	+4 ед. повреждения от отравления за 3 сек.	
Flawed	Шлем	+4 dexterity	375
	Щит	+16% к сопротивляемости отравлению	
	Оружие	+5 ед. повреждения от отравления за 3 сек.	
Normal	Шлем	+5 dexterity	1250
	Щит	+20% к сопротивляемости отравлению	
	Оружие	+6 ед. повреждения от отравления за 3 сек.	
Flawless	Шлем	+6 dexterity	3750
	Щит	+25% к сопротивляемости отравлению	
	Оружие	+8 ед. повреждения от отравления за 3 сек.	
Perfect	Шлем	+8 dexterity	5000
	Щит	+35% к сопротивляемости отравлению	
	Оружие	+10 ед. повреждения от отравления за 3 сек.	

SKULL

КАЧЕСТВО	ПРЕДМЕТ	ЭФФЕКТ	ЦЕНА
Chipped	Шлем	Регенерация жизни +2, регенерация маны 8%	250
	Щит	Атакующий получает 2 ед. повреждений	
	Оружие	Крадет 1% жизни и 2% маны каждый удар	
Flawed	Шлем	Регенерация жизни +3, регенерация маны 2%	700
	Щит	Атакующий получает 3 ед. повреждений	
	Оружие	Крадет 1% жизни и 2% маны каждый удар	
Normal	Шлем	Регенерация жизни +3, регенерация маны 3%	2500
	Щит	Атакующий получает 4 ед. повреждений	
	Оружие	Крадет 2% жизни и 2% маны каждый удар	
Flawless	Шлем	Регенерация жизни +4, регенерация маны 3%	5000
	Щит	Атакующий получает 5 ед. повреждений	
	Оружие	Крадет 2% жизни и 3% маны каждый удар	
Perfect	Шлем	Регенерация жизни +4, регенерация маны 4%	10000
	Щит	Атакующий получает 8 ед. повреждений	
	Оружие	Крадет 3% жизни и 3% маны каждый удар	

Примечание — в таблицах указан МАКСИМАЛЬНО ВОЗМОЖНЫЙ эффект от драгоценных камней.

TOPAZ

КАЧЕСТВО	ПРЕДМЕТ	ЭФФЕКТ	ЦЕНА
Chipped	Шлем	+9% к шансу получить магический предмет после уничтожения противника	125
	Щит	+11% сопротивляемости молнии	
	Оружие	+6 повреждений от молнии	
Flawed	Шлем	+13% к шансу получить магический предмет после уничтожения противника	375
	Щит	+15% сопротивляемости молнии	
	Оружие	+7 повреждений от молнии	
Normal	Шлем	+17% к шансу получить магический предмет после уничтожения противника	1250
	Щит	+19% сопротивляемости молнии	
	Оружие	+8 повреждений от молнии	
Flawless	Шлем	+19% к шансу получить магический предмет после уничтожения противника	3750
	Щит	+25% сопротивляемости молнии	
	Оружие	+10 повреждений от молнии	
Perfect	Шлем	+25% к шансу получить магический предмет после уничтожения противника	5000
	Щит	+30% сопротивляемости молнии	
	Оружие	+1-13 повреждений от молнии	

ПРОГРЕСС ПЕРСОНАЖА ПО УРОВНЯМ

УРОВЕНЬ	ОПЫТ	УРОВЕНЬ	ОПЫТ
1	0	16	220,165
2	500	17	275,206
3	1500	18	344,008
4	3750	19	430,010
5	7,875	20	537,512
6	14,175	21	671,891
7	22,680	22	839,863
8	32,886	23	1,049,828
9	44,396	24	1,312,287
10	57,715	25	1,640,357
11	72,144	26	2,050,446
12	90,180	27	2,563,057
13	112,724	28	3,203,822
14	140,906	29	4,004,778
15	176,133	30	5,005,972

ПРЕФИКСЫ И СУФФИКСЫ (PREFIXES & SUFFIXES)

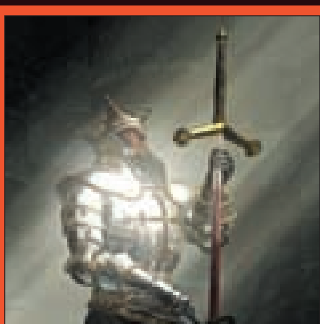
PREFIXES

Azure — +5-7% сопротивляемости холоду
Beryl — +6-9% сопротивляемости отравлению
Bronze — +10-19 Attack Rating
Brutal — увеличивает наносимые повреждения
Crimson — +5-8% сопротивляемости огню
Deadly — увеличивает наносимые повреждения
Devious — -1 к магическим атакам противника
Fine — увеличивает наносимые повреждения/+25-39% Attack Rating
Fortuitous — +10-14% к шансу получить магический предмет
Glimmering — +1 к радиусу освещения
Glowing — +2 к радиусу освещения
Iron — +21-39% Attack Rating
Jagged — увеличивает наносимые повреждения
Jade — +12-17% сопротивляемости отравлению
Lizard's — +1-4 к мане
Ocher — +5-9% сопротивляемости молнии
Serpents — +14-17 к мане
Sharp — увеличивает наносимые повреждения/+12-19 Attack Rating
Silver — +60-75% Attack Rating
Snakes — +6-9 к мане
Steel — +41-59% Attack Rating
Sturdy — увеличивает наносимые повреждения
Triumphant — +1 ед. маны за каждого поверженного врага
Vicious — увеличивает наносимые повреждения
Vulpine — 10% повреждений добавляются к мане

SUFFIXES

Alacrity — увеличивает скорость атаки
Apprentice — увеличивает скорость сотворения заклинания
Balance — быстрое восстановление после удара
Bat — крадет 5-7% маны за каждый удар
Bear — отбрасывает противника
Blight — +2-7 повреждений от отравления за 3 секунды
Blocking — +10% шанс заблокировать удар
Craftsmanship — +1 к максимально наносимым повреждениям
Dexterity — +1-3 Dexterity
Energy — +1-4 к мане
Excellence — +3 к минимально наносимым повреждениям
Flame — +1-5 ед. повреждений огнем
Frost — +1-3 ед. повреждений холодом
Glimmering — +1 к радиусу освещения
Gore — +8 к наносимым повреждениям
Greed — +40-55% к золоту, остающемуся после убитых противников
Health — повреждения снижаются на 1
Jackal — +1-4 к жизни
Leech — крадет 4-6% жизни за каждый удар
Light — +1 к радиусу освещения
Maiming — +3 к максимально наносимым повреждениям
Measure — +2 к минимально наносимым повреждениям
Puncturing — снижает защиту противника на 10-ед. за каждый удар
Quality — +2 к максимально наносимым повреждениям
Readiness — небольшое увеличение скорости атаки
Remedy — уменьшает продолжительность отравления на 25%
Shock — +1-8 ед. повреждений молнией
Stability — быстрейшее восстановление после удара
Strength — +1-3 Strength
Thawing — снижает вдвое длительность замораживания
Thorns — противник получает 1-3 ед. повреждений
Vileness — предотвращает лечение монстров
Warding — снижает на 1 повреждения от магических атак противника
Worth — +1 к минимально наносимым повреждениям

СЕТЕВЫЕ РЕСУРСЫ



В процессе подготовки материала были использованы материалы следующих тематических сайтов:

http://www.diablo2.com/
http://www.diabloii.net/
http://www.travel.ag.ru/special/diablo2/news.shtml
http://www.d2links.com/
http://www.diablo2.hotmail.ru/main.html
http://members.home.com/d.hume/
http://www.dauntless.org/

Их же мы рекомендуем (однозначно!) в качестве ценных сетевых ресурсов — смотрите, набирайте опыт и повышайте уровень! ;)



СПИСОК ВСЕХ УМЕНИЙ И ЗАКЛИНАНИЙ

ВАРВАР

БОЕВЫЕ УМЕНИЯ

Bash
Отбрасывает противника, нанося существенные повреждения.

Leap
Прыжок через препятствие.

Double Swing (Bash)
Если варвар держит в каждой руке по оружию, то он может за один раз атаковать двух противников или одного противника дважды.

Stun (Bash)
Временно парализует противника.

Double Throw (Double Swing)
Позволяет использовать сразу два метательных оружия.

Leap Attack (Leap)
Мощный сокрушающий прыжок.

Concentrate (Stun)
Варвар производит атаку, которую невозможно заблокировать.

Frenzy (Double Throw)
Каждое удачное попадание (**double swing**) по врагу увеличивает скорость атаки варвара.

Whirlwind (Concentrate, Leap Attack)
Варвар вращается как волчок, атакуя всех находящихся рядом противников.

Berserk (Concentrate)
Увеличивает силу атаки, но снижает защиту.

БОЕВОЕ МАСТЕРСТВО

Sword Mastery
Увеличивает наносимые повреждения при использовании мечей.

Axe Mastery
Увеличивает наносимые повреждения при использовании топоров.

Mace Mastery
Увеличивает наносимые повреждения при использовании булав.

Pole-Arm Mastery
Увеличивает повреждения, наносимые двуручным оружием.

Throwing Mastery
Увеличивает повреждения, наносимые метательным оружием.

Spear Mastery
Увеличивает повреждения, наносимые копьями.

Increased Stamina
Увеличивает выносливость.

Iron Skin
Увеличивает защиту варвара.

Increased Speed (Increased Stamina)
Увеличивает скорость движения варвара.

Natural Resistance (Iron Skin)
Увеличивает сопротивляемость против отравления, огня, холода и молнии.

БОЕВЫЕ КЛИЧИ

Howl
Заставляет ближайшего противника броситься в бегство.

Find Potion
Позволяет найти лечебное средство у поверженного противника.

Shout (Howl)
Повышает защиту — в том числе и союзников.

Taunt (Howl)
Провоцирует противника к атаке, при этом у последнего снижаются наносимые повреждения.

Find Item (Find Potion)
Позволяет находить дополнительные предметы на теле поверженного противника.

Battle Cry (Taunt)
Понижает защиту противника, а также наносимые им повреждения.

Battle Orders (Shout)
Увеличивает жизнь, выносливость и ману — распространяется и на союзников.

Grim Ward (Find Item)
Создает из тела поверженного противника отпугивающий тотем.

War Cry (Battle Cry, Battle Orders)
Наносит повреждения и парализует находящихся рядом противников.

Battle Command (Battle Orders)
Увеличивает уровень умений союзников.

АМАЗОНКА

МЕТАТЕЛЬНЫЕ КОПЬЯ И ДРОТИКИ

Jab
Увеличивает атаку амазонки и наносимые повреждения. Первоначально эффект негативный.

Power Strike (Jab)
Дополнительные повреждения молнией к атаке.

Poison Javelin
Амазонка кидает во врага отравленный дротик.

Impale (Jab)
Увеличивает наносимые повреждения, но от этого быстрее ломается оружие.

Lightning Bolt (Poison Javelin)
Метательное копье превращается в молнию.

Charged Strike (Power Strike, Poison Javelin)
Добавляет повреждения зарядами молний к обычным копьям.

Plague Javelin (Poison Javelin)
Более мощная модификация **Poison Javelin** — вокруг жертвы образуется облако ядовитого газа.

Fend (Impale)
Поражает сразу несколько целей, находящихся рядом друг с другом.

Lightning Strike (Charged Strike)
Удар плеядой разрядов молнии.

Lighting Fury (Plague Javelin)
Очень(!) мощные атаки молнией.

ЛУКИ И АРБАЛЕТЫ

Magic Arrow
Выстрел магической стрелой, наносящей дополнительные повреждения.

Fire Arrow
К обычным стрелам добавляется огненное заклинание.

Cold Arrow
Специальная магическая стрела, которая замедляет противника и наносит повреждения холодом.

Multiple Shot (Magic Arrow)
Выстрел несколькими стрелами.

Exploding Arrow (Fire Arrow, Multiple Shot)
Выстрел магической стрелой, которая при контакте с целью наносит повреждения огнем всем находящимся рядом монстрам.

Ice Arrow (Cold Arrow)
Выстрел замораживающей стрелой, наносящей повреждения холодом (усиленный вариант **Cold Arrow**).

Guided Arrow (Cold Arrow, Multiple Shot)
Выстрел «самонаводящейся» стрелой, которая преследует цель.

Strafe (Guided Arrow)
Выстрел сразу несколькими стрелами, обладающими бонусами к наносимым повреждениям и вероятности попадания.

Immolating Arrow (Exploding Arrow)
Усиленная модификация **Exploding Arrow** — поджигает монстра.

Freezing Arrow (Ice Arrow)
Усиленная модификация **Ice Arrow** — замораживает нескольких монстров.

ПАССИВНЫЕ И МАГИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Inner Sight
Подсвечивает и ослабляет ближайших монстров.

Critical Strike
Увеличивает шанс нанести удвоенные повреждения противнику.

Dodge
Повышает шанс уклониться от удара противника.

Avoid (Dodge)
Увеличивает шанс уклониться от пущенной противником стрелы в тот момент, когда амазонка неподвижна или атакует.

Slow Missiles (Inner Sight)
Замедляет скорость дистантных атак всех находящихся рядом противников.

Penetrate (Critical Strike)
Повышается вероятность попадания при использовании дистантного оружия.

Decoy (Slow Missiles)
Создает союзника-двойника.

Evade (Avoid)
Увеличивает шанс уклониться от атаки при движении.

Pierce (Penetrate)
Пущенная стрела проходит сразу через несколько целей.

Valkyrie (Evade, Decoy)
Вызывает союзника — валькирию, которая сражается на стороне амазонки.

НЕКРОМАНСЕР

ВЫЗЫВАЮЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Skeleton Mastery (Raise Skeleton)
Увеличивает хит-поинты и наносимые повреждения слуг-скелетов и других возвращенных к жизни существ.

Raise Skeleton
Превращает труп монстра в слугу-скелета.

Clay Golem
Создает слугу-голема из глины.

Golem Mastery (Clay Golem)
Увеличивает скорость и хит-поинты созданных големов.

Raise Skeletal Mage (Raise Skeleton)
Превращает труп в скелета-мага, который сражается на стороне некромансера.

Blood Golem (Clay Golem)
Усиленный вариант **Clay Golem** — создает кровавого голема.

Summon Resist (Golem Mastery)
Добавляет своим слугам-спутникам бонус к сопротивляемости разным видам негативных воздействий.

Iron Golem (Blood Golem)
Усиленный вариант **Blood Golem** — создает металлического голема. При этом должен быть принесен в жертву один металлический предмет.

Fire Golem (Iron Golem)
Усиленный вариант **Iron Golem** — создает огненного голема, который берет на себя часть повреждений огнем.

Revive (Raise Skeletal Mage)
Возвращает к жизни монстра, который сражается за некромансера. Теперь понимаете, почему большинство уникальных монстров разрываются на куски? ;)

ЗАКЛИНАНИЯ ЯДА И ОСТАНКОВ

Teeth
Выстреливает несколькими магическими зарядами.

Bone Armor
Увеличивает защиту некромансера.

Poison Dagger
Атака кинжалом отравляет противника.

Corpse Explosion (Teeth)
Взрывает труп, нанося повреждения всем окружающим противникам.

Bone Wall (Bone Armor)
Создает непроходимый барьер.

Poison Explosion (Corspe Explosion, Poison Dagger)
Превращает труп в ядовитую бомбу-ловушку.

Bone Spear (Corpse Explosion)
Пускает магическую стрелу, которая ранит сразу нескольких врагов.

Bone Prison (Bone Wall, Bone Spear)
Заключает выбранную цель в клетку из кости.

Poison Nova (Poison Explosion)
Создает отравляющее кольцо вокруг некроманcера.

Bone Spirit (Bone Spear)
Создает самонаводящуюся костяную стрелу.

ПРОКЛЯТИЯ

Amplify Damage
Насылает проклятье на противников, увеличивая повреждения, который они получают от обычного (не магического) оружия.

Dim Vision
Уменьшает радиус обзора противников.

Weaken (Amplify Damage)
Снижает наносимые повреждения противников.

Iron Maiden (Amplify Damage)
Заставляет противника получать повреждения во время атаки.

Terror (Weaken)
Заставляет монстров разбегаться в страхе.

Confuse (Dim Vision)
Заставляет выбранного монстра атаковать всех подряд.

Life Tap (Iron Maiden)
Крадет жизнь у выбранной жертвы.

Decrepify (Terror)
Замедляет и ослабляет выбранного противника.

Attract (Confuse)
Выбранный монстр становится целью для всех.

Lower Resist (Decrepify, Reverse Vampire)
Снижает сопротивляемость выбранной цели.

ВОЛШЕБНИЦА

ЗАКЛИНАНИЯ ХОЛОДА

Ice Bolt
Наносит повреждения и замораживает противника.

Frozen Armor
Увеличивает защиту и замораживает атакующего противника.

Frost Nova
Замораживает всех находящихся рядом противников.

Ice Blast (Ice Bolt)
Усиленный вариант **Ice Bolt** — полностью обездвиживает противника.

Shiver Armor (Frozen Armor, Ice Blast)
Усиленный вариант **Frozen Armor** — дополнительно наносит повреждения противнику.

Glacial Spike (Ice Blast)
Усиленный вариант **Ice Blast**.

Blizzard (Frost Nova, Glacial Spike)
Накрывает территорию замораживающим заклинанием.

Chilling Armor (Shiver Armor)
Усиленный вариант **Shiver Armor**.

Frozen Orb (Blizzard)
Усиленный вариант **Blizzard**.

Cold Mastery
Сильно уменьшат у противника сопротивляемость холоду.

ЗАКЛИНАНИЯ МОЛНИИ

Charged Bolt
Выстрел несколькими молниями.

Static Field
Наносит повреждения всем находящимся рядом противникам.

Telekinesis
Позволят манипулировать с объектами (открывать сундуки, брать предметы и др.) на расстоянии.

Nova (Static Field)
Усиленный вариант **Static Field**.

Lightning (Charged Bolt)
Удар молнией.

Chain Lightning (Lightning)
Выстрел цепочкой разрядов молнии.

Teleport (Telekinesis)
Мгновенная телепортация в указанную точку.

Thunder Storm (Nova, Chain Lightning)
Накрывает территорию заклинанием молнии.

Energy Shield (Chain Lightning, Teleport)
Вместо здоровья расходуется мана (аналог **Mana Shield** из **Diablo**)

Lightning Mastery
Снижает расход маны при использовании заклинаний молнии.

ЗАКЛИНАНИЯ ОГНЯ

Fire Bolt
Выстрел огненным шаром.

Warmth
Увеличивает скорость восстановления маны.

Inferno
Вызывает струю огня.

Blaze (Inferno)
Оставляет за волшебницей смертоносный огненный след.

Fire Ball (Firebolt)
Усиленный вариант **Firebolt**.

Fire Wall (Blaze)
Создает стену смертоносного огня.

Enchant (Warmth, Fire Ball)
Добавляет к атаке повреждения огнем — распространяется и на союзников.

Meteor (Fire Ball, Fire Wall)
Вызов огненного метеора.

Hydra (Enchant)
Вызов трехголовой огненной гидры (аналог **Guardian** из **Diablo**).

Fire Mastery
Увеличивает повреждения огненных заклинаний.

ПАЛАДИН

БОЕВЫЕ УМЕНИЯ

Sacrifice
Увеличивает меткость и наносимые повреждения, но при этом немного тратится жизнь.

Smite
Атакует противника щитом (для этого необходимо держать щит в левой руке). Противник на некоторое время становится парализован.

Holy Bolt
Наносит повреждения нечисти (**undead**) либо лечит союзников.

Zeal (Sacrifice)
Атака нескольких противников, находящихся рядом с паладином.

Charge (Smite)
Паладин с разбегу атакует (повреждения заметно увеличиваются), отбрасывая противника.

Vengeance (Zeal)
Добавляет к атаке повреждения молнией, огнем и холодом.

Blessed Hammer (Holy Bolt)
Вызов магического молота (можно вызвать несколько штук). Нечисти наносится в два раза больше повреждений.

Conversion (Vengeance)
Переманивает противника на свою сторону.

Holy Shield (Blessed Hammer, Charge)
Увеличивает защитную способность щита.

Fist of Heavens (Conversion, Blessed Hammer)
Наносит противнику летальные повреждения.

ЗАЩИТНЫЕ АУРЫ

Prayer
Восстановление здоровья — распространяется в том числе и на союзников.

Resist Fire
Защита от огня — распространяется в том числе и на союзников.

Defiance
Увеличивает защиту — распространяется в том числе и на союзников.

Resist Cold
Защита от холода — распространяется в том числе и на союзников.

Cleansing (Prayer)
Уменьшает время отравления или проклятия.

Resist Lightning
Защита от молнии — распространяется в том числе и на союзников.

Vigor (Cleansing, Defiance)
Увеличивает скорость восстановления выносливости, максимальное значение последней, а также скорость передвижения — распространяется в том числе и на союзников.

Meditation (Cleansing)
Увеличивает скорость восстановления маны — распространяется в том числе и на союзников.

Redemption (Vigor)
Собирает из трупа ману и жизнь.

Salvation
Защита от огня, холода и молнии — распространяется в том числе и на союзников.

АТАКУЮЩИЕ АУРЫ

Might
Увеличивает наносимые повреждения — распространяется в том числе и на союзников.

Holy Fire (Might)
Наносит повреждения огнем всем находящимся рядом противникам.

Thorns
Враг получает повреждения, когда атакует паладина или его союзников.

Blessed Aim (Might)
Увеличивает шанс попасть по противнику — распространяется в том числе и на союзников.

Concentration (Blessed Aim)
Увеличивает атаку — распространяется в том числе и на союзников.

Holy Freeze (Holy Fire)
Замораживает близлежащих противников.

Holy Shock (Holy Freeze)
Наносит находящемуся рядом противнику повреждения молнией.

Sanctuary (Holy Freeze, Thorns)
Нечисть получает усиленные повреждения и отбрасывается от паладина.

Fanaticism (Concentration)
Увеличивает скорость атаки — распространяется в том числе и на союзников.

Conviction (Sanctuary)
Снижает броню и сопротивляемость врага.

СИ TACTIX

ICEWIND DALE

Сергей Дрегалин и Юрий Поморцев

ЕСТЬ ТАКАЯ ПАРТИЯ!

Кого создавать и в каком количестве — вот два основных вопроса, которые наиболее актуальны во время генерации своей будущей партии. Техническую сторону дела, как-то: выбор расы, умений, атрибутов и пр., рассматривать не будем — всю необходимую информацию ищите в Энциклопедии **AD&D** или в прохождении к **Baldur's Gate**.

Оптимальный состав партии следующий: два воина (возможны варианты с паладинами, рейнджерами), клирик, бард (для идентификации), волшебник (по вкусу) и вор. Но это полный состав, который реально будет востребован ближе к середине игры. А для начала мы бы порекомендовали взять с собой двух бойцов, клирика и мага. Так они быстрее прокачаются, благо опыт будет делиться на четверых, а не на шестерых. Особенно важно побыстрее развить волшебную братию — эти ребята прогрессируют медленно, и для них важен каждый добытый поинт опыта. Да, и еще не забывайте о возможности использовать двойные классы или мультиклассы.

Теперь несколько слов об отдельных умениях для разных профессий персонажей.

Говорят, что обшаривание карманов (**Pickpockets**) — абсолютно бесполезное и бессмысленное занятие в Icewind Dale. Не верьте. У некоторых **NPC** припрятаны замечательные вещички (опробовано), а кое-кому удалось утянуть пару **Ring of Free Movement** у самого архидруида! К слову, умение **Pickpockets** есть не только у воров, но и у бардов.

Самым выгодным магом-специалистом является некромантер. Школе некромантии противостоит школа прорицания (**divinations**). Но при этом спелл **lesser divinations** может использовать абсолютно любой маг, а следовательно, некромантеру доступны все заклинания игры, плюс он обладает бонусами в использовании «мертвой» магии. Делайте выводы.

И напоследок краткая памятка по доступным уровням для разных классов персонажей при лимите опыта в ~1.800.000 очков. Обратите внимание, что быстрее всех можно прокачать вора и барда — именно по этой причине мы и рекомендовали «взять» их в команду ближе к середине игры.

Класс	Уровень
Fighter	15
Paladin	14
Ranger	14
Thief	18
Bard	18
Cleric	16
Druid	14
Mage	14

ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ И СОВЕТЫ

1 Исследование территории должно всегда сопровождаться зачисткой. Уничтожайте всех монстров, не щадя ни единого — это и опыт, и определенная гарантия безопасности. Всегда оставляйте возможность к отступлению, самая опасная битва — это битва в окружении.

2 Оценивайте потенциал противника и не пытайтесь взять все высоты одним махом. Первым делом старайтесь уничтожать «группы поддержки» (волшебников, стрелков и т.д.) и боссов и только после это принимайтесь за пушечное мясо.

3 Большинство предметов, которые находятся в сундуках, генерируются случайным образом при каждой перезагрузке.

4 По наблюдениям, репутация и обаяние (**charisma**) являются малозначащими параметрами в игре. Больше того, гораздо интереснее обладать evil мировоззрением, так как злым персонажам доступно наиболее мощное вооружение. Впрочем, свои минусы у такого расклада тоже есть. Единственными классами, критичными по отношению к репутации, являются паладины и рейнджеры, которые могут потерять свои способности при слишком легкомысленном обращении с alignment'ом.

5 В подавляющем большинстве случае **NPC** не будут выражать протест, если вы украдете что-нибудь прямо у них из-под носа. Очень редко случается, что неигровой персонаж сделает вам предупреждение, обнаружив попытку кражи. Но если сделает — будьте начеку, второе предупреждение будет уже производиться с помощью оружия!

6 Для успешного «задуаливания» (т.е. для получения двойного класса) необходимо выполнение следующих условий. Первое — персонаж должен быть человеком и НЕ должен быть паладином или бардом (кстати, в эти классы нельзя и «задуалить» героя). Второе — персонаж должен обладать не менее пятнадцатью очками в ТЕКУЩЕМ основном параметре (для воина — сила, для мага — ум и т.п.) и не менее семнадцатью очками во ВТОРИЧНОМ параметре (т.е. основном для приобретаемого класса). Третье — персонаж должен быть не менее второго уровня. Теперь разберем пример. Предположим, что вы дуалите воина пятого уровня в вора. После этого перед вами будет ВОР первого уровня — способности и бонусы воина будут для него недоступны. Лишь когда уровень новоиспеченного героя доберется до пятого, все былые навыки/способности будут возвращены. И последнее. Любой персонаж может «дуалиться» лишь один раз.

7 Рейнджер может драться ОДНОВРЕМЕННО двумя видами оружия, для чего достаточно положить их в **quick weapons slots** (персонаж не должен быть экипирован щитом!). Но увидеть этого яркого действа, к сожалению, нельзя, так как разработчики поскупились на отсчет нужных спрайтов.

8 Найти доспехи эльфов можно в **Severed Hand**. Чем уникальны эти доспехи? Их могут носить **Fighter/Mages**, **Bards** и **Fighter/Thieves**, не теряя при этом возможности применять заклинания и способности.

9 Тролли не умирают, когда падают на землю и отлеживаются некоторое время без движения. Чтобы окончательно уничтожить этих монстров, используйте огненное или кислотное заклинание (например, **Burning Hands**, **Fireball**, **Melf's Acid Arrow**), пока они прохлаждаются на сырой земле. Кстати, иногда не помогает и это средство, и хоронить троллей приходится в несколько приемов.

10 Сражение с **Cryshal Sentries** тоже происходит с небольшой хитринкой. Уничтожить стражей обычными методами невозможно, да и не нужно — разделайтесь с теми, кто их контролирует, и дело будет сделано.

11 Почти два миллиона очков опыта — это очень солидный лимит. Но некоторым энтузиастам и этого показалось мало, после чего на свет появилась утилита, удаляющая ограничение по набору опыта. Заинтересовались? Тогда вам сюда — **http://www.teambg.com/**; кстати, здесь же можно найти редактор персонажей и еще много всего интересного.

12 В экране статистики героя есть возможность изменить его биографию. А вдруг?..

13 Свитки с заклинаниями **Raise Dead** и **Resurrection** могут применяться только в тех локациях, где погиб какой-либо персонаж партии. Это ограничение не распространяется на выученные магом заклинания, которые разрешается применять в произвольном месте.

14 Почти все предметы, не считая некоторых ключевых, исчезают через некоторое время, если их оставить лежать на земле. Тела убитых монстров/персонажей пропадают примерно через полдня (игрового времени!), в то время как предметы превращаются в ничто примерно через двое суток. Единственно надежным способом хранения является помещение предметов в сундуки, ящики, шкафы и пр.

15 Цены в магазинах зависят от репутации персонажа, от его обаяния. Кроме того, они также определяются и количеством товара на складах. Например, если вы продали десяток луков по цене 5 золотых, то одиннадцатый может стоить уже 4 золотых и т.д.

16 Информацию журнала бывает полезно почитать на досуге. Для этого предусмотрена специальная комбинация клавиш [**CTRL**] + [**S**], которая импортирует записи в текстовой файл (в поддиректории \mpsave, в папке с текущей загруженной игрой). Для помещения текста журнала в буфер обмена нажмите [**CTRL**] + [**A**] (работает не во всех версиях).

17 Если экран игры сместился после переключения между задачами, попробуйте дважды нажать комбинацию [**ALT**] + [**Enter**] — обычно это помогает.

ОСТОРОЖНО — БАГ!

1 Скромное ожерелье **Symbol of Correlon Lorethian** оказалось самым мощным артефактом в игре. Оно дает -1 к AC, но... делает это КАЖДЫЙ раз, когда оказывается на шее персонажа. Соблазн велик, но лучше не пользоваться этой оплошностью разработчиков — данная возможность ничем не лучше читов.

2 После того как вы отдадите **Denaini** святую воду (**holy water**), она пообещает дать вам некий предмет в качестве вознаграждения... Увы, это обман, а точнее еще один баг.

3 **Orrick** — один из самых неудачных персонажей в игре. Во-первых, у него серьезные проблемы с речью — вместо привычного диалога вы увидите строку с какой-то технической информацией. Во-вторых, он не отдаст вам артефакт после того как вы принесете ему книгу из **Shattered Hand**.

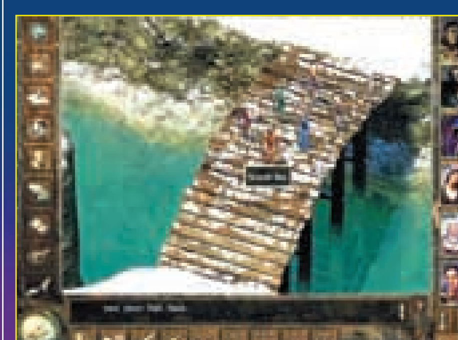
4 Если говорить с боссом саламандр до разговора с **Vera**, то он будет щедро делиться опытом при упоминании об уничтожении всех рабов.

Часть ошибок была устранена недавно вышедшим патчем (буквально сразу после выхода игры появилась бета, а потом и сам патч). Найти его можно на официальном сайте игры: **http://www.interplay.com/icewind/**.

ПРОХОЖДЕНИЕ. ПРОЛОГ

Добро пожаловать в Восточную Гавань (**Easthaven**), откуда и начнется наше путешествие. Поговорите с местными обитателями и особое внимание уделите величественной, кхм, барменше. Попросите дамочку налить вам выпить — и понаблюдайте за реакцией. Оказывается, такая большая и испугалась каких-то жуков, мешающих добраться до стеллажей со спиртным в погребке. Немедленно проявите галантность (надо же как-то прикрыть желание поскорее утолить жажду добрым вином?!) и предложите разделаться с мерзкими насекомыми. Спускайтесь в подвал и убейте четырех жуков, после чего возвращайтесь к барменше. Поздравляем с выполнением самого первого квеста!

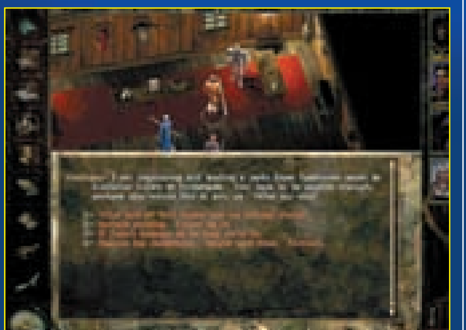
Теперь выйдем из таверны и заглянем к воину по имени **Hrothgar**. Этот славный малый расскажет о предстоящей экспедиции в го-



род **Kuldahar**, откуда пришел запрос о срочной помощи. Поскольку в экспедицию набираются все желающие, то вам, можно сказать, место заказано... Но не будем торопить события.

Расспросите **Hrothgar** о пропавшем караване — после чего вам будет поручено узнать хоть что-нибудь о его судьбе. Возьмем этот квест на заметку и отправимся на дальнейшую экскурсию по городу. К слову, если есть желание, то проверьте содержимое сундука в спальне — предусмотрительный и гостеприимный **Hrothgar** оставил в нем записку специально для таких любопытных, как мы.

Загляните в местный храм (**Tempus**), который представляет из себя огромное здание с красивыми синими стеклами в окнах. Поговорите с настоятелем по имени Everard — согласитесь, догадаться, что вояка с огромным молотом в руках и есть настоятель, не как-то просто... Но, тем не менее, это он и есть. Обязательно затроньте больную тему о жертвоприно-



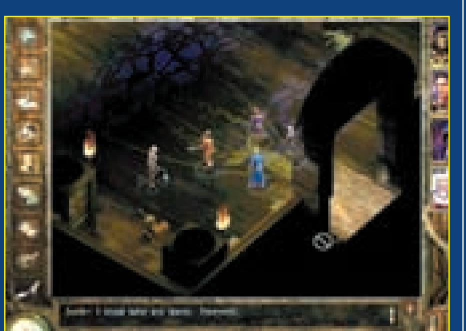
шении **Jerrod** (легендарного шамана-варвара) — уж очень интересно послушать размышления на эту тему экс-воина, а ныне и.о. жреца. Кроме того, **Everard** подтвердит рассказ о посланнике из города **Kuldahar**, который принес плохие вести и клич о помощи (обратите внимание на фразу «**... and died shortly after his arrival**», то бишь «отдал богу душу почти сразу по прибытию»).

В центральной части города стоит одинокий резчик по имени **Apsel**, который не может вернуться в свою мастерскую, так как туда пробрался волк. Что же, заходим в ближайшую дверь и учим позорного хорошим манерам. Вуаля, теперь осталось лишь вернуться за наградой — клинком, несколькими золотыми и неизменными поинтами опыта.

В одном из домов (не взыщите, в каком именно — не вспомнить) будет очень ценная шкурка, за которую в местном торговом центре отвалят аж 250 золотых. Ничего смешного — на начальных порах это очень приличная сумма!

Рядом с таверной находится дом торговца рыбой по имени **Gaspar**. Поговорите с ним о караване — том самом, на розыски которого направил нас Hrothgar.

Прямо на побережье расположена хижина старого рыбака-пьянчужки по имени **Old Jed**. Он попросит вас принести ему бутылку вина из торгового центра (**Pomab's Emporium**). Что же, поможем несчастному — уж дюже душевно он просит...



Не торопитесь скупать все в подряд в торговом центре. Приобретите пока только бутылку винца — нам еще предстоит выполнить пару заданий и чуть приумножить капитал. Вот после этого-то и займемся экипировкой, а пока...

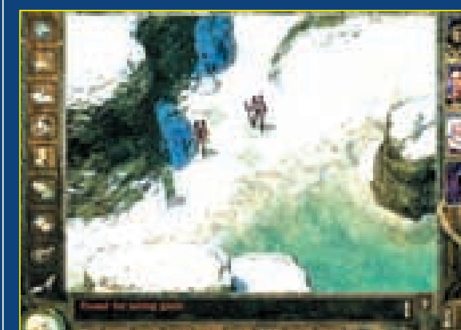
А пока принесите вожделенную бутылку **Old Jed** и получайте честно заработанные очки опыта. Про денежное вознаграждение лучше даже и не говорить — чего взять со спившегося рыбака?!

Теперь отправляйтесь в центральную часть **Easthaven** и найдите там бормочущего человека по имени **Jhonen**. Он расскажет о странных видениях, которые преследуют его во снах — таинственной поющей женщине-призраке. Пообещайте помочь в борьбе с этим стрессом и двигайтесь к самой юго-западной точке **Easthaven**. Там вы найдете миловидного призрака по имени **Elisia**, о которой вам поведал **Jhonen**. После короткой беседы привидение отдаст вполне материальный меч, который необходимо будет вручить **Jhonen**. Возвращайтесь к бедолаге и отдайте ему оружие, не забыв сопроводить передачу подробными объяснениями. Все, еще одно доброе дело сделано, еще один квест позади.

Теперь пришло время заняться экипировкой — хватит праздно шататься по городу, пришло время для первой крови. Закупите для своих подопечных подходящее обмундирование и идите к южному мосту. Как только вы к нему приблизитесь, навстречу выбежит паникующий мальчуган по имени **Damien**, который, сбиваясь, объяснит, что пока он рыбачил, на него напали гоблины... В общем, если добрый дядя вернет ему рыбу (ну, или хотя бы то, что от нее осталось), то непослушный Damien будет ему очень признателен.

Что же, поможем... Идите вниз и разделайтесь с бандой тварей. Потом спуститесь к южному побережью, прикончите оставшихся гоблинов и заберите рыбешку паренька. Верните рыбу маленькому владельцу, отдохните на постоялом дворе перед долгим походом и идите в юго-восточную часть **Easthaven**, откуда выходите на смежную локацию.

Почти сразу же на отряд нападут волки в количестве трех штук. Это для затравки — дальше будет куда веселее. Разделавшись со



зверюгами, отдохните и отправляйтесь в пещеру к awграм.

Огры бывают двух видов — живые и мертвые... Ну а если серьезно, то в пещерах обитает три типа этих агрессивных существ — огры, вооруженные боевыми топорами; огры, вооруженные луками, и огры-шаманы. Наиболее опасны, понятное дело, последние два вида — ими-то и занимайтесь в первую очередь.

Совет — не забивайте инвентарь боевыми топорами (**battle axe**), которые остаются на трупах огров. За это оружие вам предложат всего один золотой — поэтому овчинка выделки не стоит. Лучше собирайте луки, а также все те вещи, которые припрятаны в сундуках.

Самую большую опасность представляет юго-западная пещера, где помимо огров вас будет поджидать гигантский тролль. Советуем не лезть напролом, а оттянуть основные силы поглубже в пещеру, потихоньку с ними разделаться и только потом приниматься за тролля.

Не пропустите свиток с контрактом каравана (он останется на трупе одного из поверженных монстров) — его поиск и есть ваша основная задача в пещерах. Когда документ будет найден, добейте остатки огров и возвращайтесь к продавцу рыбы **Gaspar**. После этого не забудьте обсудить последние новости с **Hrothgar**, который, выслушав ваш рапорт, объявит, что все готово к отправлению и чтобы вы обсудили список покупок с **Pomab**.

Идите в торговый центр и поговорите с продавцом товаров. После этого продайте весь ненужный хлам, подкупите новое обмундирование и возвращайтесь к воинственному **Hrothgar**. В путь!

Оказавшись в новом месте, поговорите с грубым и дерзким отшельником. Этот тип расскажет об очень неприятном известии — вся экспедиция была отрезана от **Easthaven** огромной снежной лавиной. Милое известие, ничего не скажешь... Потом отшельник с неохотой скажет, что **Kuldahar** находится на востоке сразу за заброшенной мельницей.



По пути вам встретится очень много гоблинов — этими маленькими бестиями буквально кишит вся локация. Но самый большой сюрприз ждет вас впереди — говорящий предводитель гоблинов (**goblin marshal**)! Больше того, это существо мучается от безумных головных болей — как он выразился, что-то прочно засело в его голове и постоянно нашептывает какие-то странные слова. Печально, но помочь несчастному пока не представляется возможным, равно как и другому гоблину, страдающему из-за подобной проблемы. Чуть позже вы встретите человека по имени **Arundel**, который даст рецепт избавления от «голосов в голове». Но это пока в перспективах.

На верхнем ярусе мельницы вас встретит ватага огров. Самый здоровый из них нагло потребует дань — разберитесь с ним по-свойски. Затем спускайтесь по лестнице вниз и откройте подвал, где будет сидеть мальчонка. Чтобы получить опыт за освобождение паренька, обязательно используйте следующую последовательность в диалоге — «**What are you doing in the closet?**», «**I'm sorry, I know it can't be that comforting...**». После этого вычистите локацию и идите к восточной границе...

Вот и пришло время перелистнуть первую страницу книги приключений; ведь все, что было с нашими героями до сих пор — лишь интерлюдия, пролог к по-настоящему захватывающим и драматическим приключений... Но о них в следующем номере. До встречи!

DIRTY GAME ИЛИ ПОТЕРЯВШИМ SAVEGAME ПОСВЯЩАЕТСЯ

Приведенная ниже схема активации работает не со всеми версиями игры, да и рекомендовать ее для использования мы бы не стали. Но, что называется, на всякий пожарный...

Для начала найдите в директории с игрой файл «**icewind.ini**» и скопируйте его в какое-нибудь безопасное место (так будет спокойнее экспериментировать). После этого откройте его с помощью текстового редактора и добавьте в пункт «[**Game Options**]» строчку «**Cheats=1**». Первый шаг сделан.

После запустите игру и нажмите [**Ctrl**] + [**Tab**] (не [**Alt**] + [**Tab**]!) для вызова консоли. Затем наберите «**CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();**» (в точности как указано, не считая кавычек). Режим чит-кодов активирован.

Теперь можно использовать любой из приведенных ниже кодов:

Перенести персонажа в указанную точку — [**Ctrl**] + **J**
Подлечить или воскресить указанного персонажа — [**Ctrl**] + **R**
Убить монстра или **NPC** (при этом персонажи не получают опыт!) — [**Ctrl**] + **Y**
Показать игровые триггеры, а также ловушки — [**Ctrl**] + **4**
Следующие коды вводятся в консоль:
Открыть карту — **CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea**();
Телепортироваться в указанную точку — CHEATERSDOPROSPER:Hans();
Добавить опыта (###) выбранному персонажу — **CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([###]);**
Добавить ### золотых монет — **CHEATERDOPROSPER:AddGold([###]);**
Добавить 500 монет — **CHEATERDOPROSPER:Midas();**
5 лечебных снадобий, 5 противоядий и один свиток с заклинанием **Stone To Flesh** — **CHEATERSDOPROSPER:FirstAid();**

СИ TACTIX

DEUS EX

Леонид Акиншин

Glide vs Direct3D

Не секрет, что DeusEx выполнен на движке от Unreal/UnrealTournament (надеюсь, вы в курсе, что оба Unreal-а выполнены на близких версиях ОДНОГО И ТОГО ЖЕ Engine?). Мало того: DeusEx сделан настолько «на движке», что это, мягко говоря, просто бросается в глаза. Любой Unreal-ер после получасового общения с DeusEx приходит к стойкому убеждению, что имеет дело не с новой игрой, а с каким-то очередным UT-модом. Полностью сохранена файловая структура, структура .ini-файлов обоих Unreal-ов; музыкальные композиции (файлы с расширением .umx, лежащие в каталоге DeusEx\Music), как и прежде, прекрасно проигрываются Modplug Player-ом и Modplug Tracker-ом (www.Modplug.com) и т.п. Благоговейная аккуратность, с которой разработчики DeusEx-а обращаются с шедевром по имени Unreal Engine, заслуживает всяческого одобрения. Фактически, в лице DeusEx-а мы имеем очередного полноправного члена Unreal-овской семьи.

Неизбежным следствием этого события является то, что наряду с достоинствами обоих Unreal-ов DeusEx перенял и их недостатки, главным из которых является пресловутая проблема Direct3D. В 1998-м многие геймеры не поняли Unreal-а именно по этой причине. Не поняли и прошли мимо. Вереница патчей, посланная этим людям вдогонку, уже ничего не могла изменить; патчи пошли своим путем, а геймеры — своим. В UT поддержка Direct3D (по сравнению с последними версиями Unreal-а) была «еще более улучшена» и продолжает стремительно улучшаться от патча к патчу, от версии к версии. На протяжении двух лет изо дня в день Direct3D-версия движка приближается к Glide-эталону семимильными шагами, и надо быть крайне наивным человеком, чтобы поверить в реальность НАСТОЯЩЕГО сближения этих двух принципиально различных версий Unreal Engine. Это «сближение» произойдет в далеком 2001 году, когда появится Unreal2, чей движок будет работать с Direct3D и ТОЛЬКО с Direct3D. Огорчает лишь одна маленькая деталь: это будет ДРУГАЯ игра, выполненная на ДРУГОМ движке.

Чтобы понять, о чём идет речь, вам, дорогой читатель, придется немного потрудиться. Выньте на время из системного блока ваш GeForce, найдите где-нибудь на помойке VooDoo1 и засуньте его в ваш компьютер. Теперь установите любой из 5-ти Unreal-ов (Unreal, UnrealTournament, ReturnToNa-Pali, WellOfTime или DeusEx; я рекомендую первый вариант как наиболее показательный), затем запустите игру, выставьте все графические настройки на максимум и посмотрите результат. Лучше избрать какой-нибудь открытый Unreal-овский уровень с перламутровым небом, лунами, солнышками и птичками. Не правда ли, это тот самый Unreal, который вы знали? Только не спешите забивать ваш жесткий диск скринами — с установленным VooDoo1 вы это всегда успеете.

Поймите меня правильно, господа. Я не поклонник Glide-а; то, что это мертвый API, было очевидно еще два года назад. Будущее за Direct3D! Но вот незадача: Unreal Engine сделан именно под Glide. Дело здесь не в скорости (хотя и в ней тоже); на TNT2 Ultra, к примеру, UT с минимальными настройками идет «почти» столь же быстро, как и на VooDoo3. Но графика... Проделайте вышеописанный эксперимент, и вы все поймете.

Согласен, DeusEx не использует и трети возможностей Unreal-овского движка. Работать с Unreal Engine в полную силу умеют, похоже, только Epic Games и Legend Entertainment. Но даже в DeusEx разница между Glide-ом и Direct3D (по скорости и качеству графики), мягко говоря, заметна. Всем интересующимся DeusEx-ом игрокам я настоятельно рекомендую общаться с этой игрой исключительно через API по имени Glide. Если у вас, разумеется, есть такая возможность. Заметим, что DeusEx — это далеко не последняя игра, выполненная на Unreal-овском движке. А посему, господа, усвойте твердо: Unreal Engine работает с Glide-ом на порядок лучше, чем с Direct3D. Это данность, прискорбный факт, с которым приходится считаться.

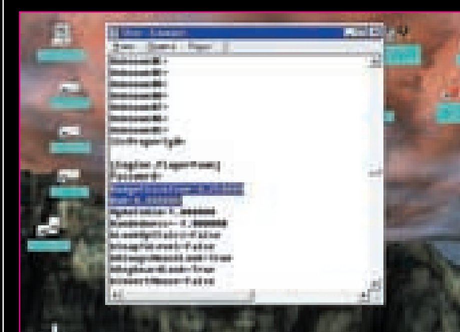
ФАЙЛ USER.INI

Как уже говорилось выше, DeusEx выполнен «на движке». Настолько «на движке», что этим просто грех не воспользоваться!

Найдите в каталоге DeusEx\System файл User.ini, откройте его NotePad-ом и отыщите в этом файле следующие строки:

```
[Engine.PlayerPawn]
Password=
DodgeClickTime=0.000000
Bob=0.016000
MyAutoAim=1.000000
Handedness=-1.000000
.....................
.....................
```

Этот участок файла необходимо немного исправить. Присвойте переменной DodgeClickTime значение 0.250000, а переменной Bob — значение 0.000000. Окончательный вид данного куска файла User.ini должен быть следующим:



```
[Engine.PlayerPawn]
Password=
DodgeClickTime=0.250000
Bob=0.000000
MyAutoAim=1.000000
Handedness=-1.000000
.....................
.....................
```

Поясним, что вы только что сделали.

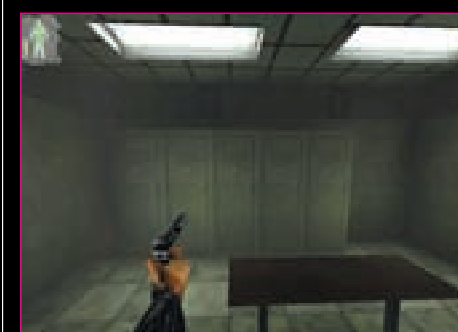
Доджинг (Dodging) — это Unreal-овская классика, стремительный стелющийся скачок, производимый игроком при быстром двукратном нажатии на клавишу движения вперед, назад или стрейфа. Достоинствами доджинга являются его высокая скорость и низкая высота. Некоторые прыжки легко осуществляются при помощи доджинга и с куда большим трудом — при помощи обычного прыжка. ПРОДВИНУТАЯ (безостановочная) техника доджинга состоит в том, чтобы в процессе бега в направлении предполагаемого скачка быстро развернуться к этому направлению чуть боком и немедленно произвести двукратное нажатие на клавишу соответствующего стрейфа; Dodging, выполненный по такой схеме, получается особенно длинным и быстрым. Безостановочный доджинг есть, безусловно, лучший способ перемещения по огромным открытым пространствам, длинным коридорам и иным большим горизонтальным плоскостям, в изобилии присутствующим на большинстве DeusEx-уровней. Доджинг работает даже в вентиляционных трубах! Активное использование Dodging-а сильно экономит время, сохраняет здоровье и развивает полезные навыки.

К сожалению, господа из Ion Storm сочли доджинг излишним и «спрятали» его от вас, приравняв к нулю переменную DodgeClickTime и не включив в настройки игры DeusEx соответствующую опцию. Изменив значение вышеуказанной переменной, вы исправили эту несправедливость.

Еще одной вопиющей несправедливостью является то, что с легкой руки разработчиков игры вы, дорогой читатель, лишены возможности регулировать величину Bob-ов, или раскачиваний игрока при ходьбе. Собственно, Bob-ы следует не регулировать, а ОТКЛЮЧАТЬ, приравнивая к нулю значение одноименной переменной. Так поступает большинство Unreal/UT-игроков, желающих попадать в противника не только из RocketLauncher-а, но иногда и из снайперки, и притом в движении. Игра без Bob-ов — это хороший стиль.

Перечень несправедливостей сотрудников Ion Storm по отношению к нам с вами не исчерпывается двумя приведенными выше примерами. Нам, видите ли, «не положено» держать оружие в какой-либо иной руке, кроме дефолтной, правой. А как, господа разработчики, мне быть, если я, положим, левша? Или если я привык держать оружие по центру? Или если правая рука у меня растет на месте левой? Или если у меня вовсе нет рук? Играть-то хочется!

Проблему рук можно решить при помощи замечательной команды SetHand. Для быстрого переключения рук можно, как и в обоих Unreal-ах, «повесить» соответствующие действия на специально выделенные кнопки клавиатуры. Пусть это будут кнопки U, I, O и P. Откройте файл User.ini, поочередно найдите в нем строки U=..., I=..., O=..., P=... и замените их строками



```
U=SetHand Left
I=SetHand Center
O=SetHand Right
P=SetHand Hidden
```

ВНИМАНИЕ! Присвоение действий различным кнопкам клавиатуры присутствует в User.ini ДВАЖДЫ! Данное свойство файла User.ini специфично для DeusEx и отличает эту игру от обоих Unreal-ов. Запомните: для каждой конкретной кнопки необходимо редактировать не верхнюю, а НИЖНЮЮ соответствующую этой кнопке строку. Чтобы не ошибиться, вы можете изменять ОБЕ строки; в этом случае на каждую кнопку вам придется «вешать» действие дважды.

Закончив редактировать .ini-файл, запускайте игру и занимайтесь рукоблудием.

Еще одно интересное действие, имеющееся в обоих Unreal-ах, но почему-то отсутствующее в DeusEx-овских

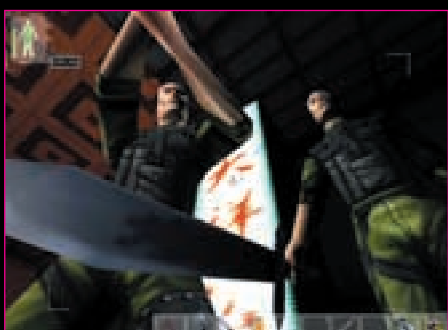
настройках, называется **FeignDeath** (притвориться мертвым). Положим, вы желаете пожертвовать кнопкой F. Найдите в **User.ini** строку **F=...** и замените ее строкой

F=FeignDeath

Теперь запускайте игру и смотрите результат. **FeignDeath** способен подарить вам немало веселых минут, необходимо лишь научиться правильно им пользоваться. Не падайте замертво в виду у заметившего вас противника. Не помогает. Совсем. В **Unreal-ах**, кстати, было еще хуже: на электронных противников **FeignDeath** не производил ровным счетом никакого впечатления. В **DeusEx-е** дело обстоит несколько иначе.

Во-первых, прикидываться шлангом необходимо в целях маскировки. Согласитесь: ЛЕЖАТЬ в засаде все же удобней, чем непрерывно давить кнопку «Присесть».

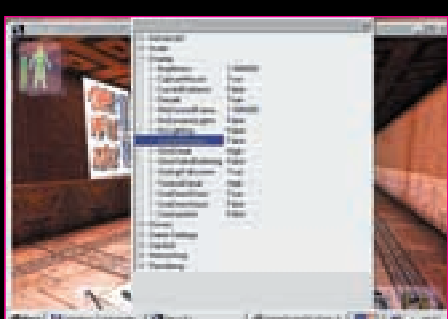
Вторым, наиболее веселым способом использования **FeignDeath**, является падение ничком прямо в процессе боя. Если сделать ЭТО вплотную к противнику, результат МОЖЕТ быть следующим: враг будет яростно стрелять поверх вашего тела, попадая куда угодно, но только не в вас. Пример: каморка с полицейскими в начале уровня **HongKong-LuckyMoneyClub**. Зайдите в эту каморку, стукните одного из полицейских монтировкой по голове и сразу же грохнитесь на пол. Результат превзойдет ваши самые смелые ожидания. Через минуту в каморке останется только один полуживой китаец, давно расстрелявший все свои



патроны и размахивающий над вами, живым и невредимым, своим дурацким мечом.

Вообще, наиболее забавные вещи с **FeignDeath** получаются в том случае, если «враг» изначально был «другом» (те же китайцы-полицейские и т.п.). Обидев полицейского в какой-нибудь подворотне, ложитесь у его ног и ждите, пока гнев обиженного утихнет, затем вновь вставайте, щекочите противника и т.д. до полной и окончательной победы. Четверть часа истерического хохота вам обеспечены.

Однако самое чудовищное злодеяние разработчиков **DeusEx** состоит в том, что они скрыли от вас продвинутые настройки игры! Эту проблему вы уже благополучно решали в **UT**; в случае **DeusEx** необходимо действовать аналогичным образом. Присвойте какой-нибудь кнопке (пусть это будет кнопка **Q**) действие **Preferences** (строка **Q=Preferences**), и все дела! Окно продвинутых настроек дает быстрый доступ к явным и скрытым настройкам самой игры, ее графики, звука, дисплея и многому другому. Один маленький пример: найдите в группе параметров **Display** переменную **ScreenFlashes** и измените ее значение в **False**. Отныне у вас не будет краснеть в глазах от боли, что заметно облегчит процесс стрельбы при попадании в вас пуль противника. Надо ли говорить, что



из обычных опций игры переменная **ScreenFlashes** недоступна?

Работая в **Preferences**, вы обнаружите массу полезных и интересных вещей, о существовании которых ранее даже не догадывались. Как вам, к примеру, наличие сетевых настроек в чисто одиночной игре?

ВНИМАНИЕ! НЕ ПЫТАЙТЕСЬ через окно продвинутых настроек «вешать» действия на кнопки! Как правило, таких «вешаний» хватает лишь на один сеанс игры. Связано это с особенностью **DeusEx-овского User.ini**, о которой уже говорилось выше. Работать с действиями и кнопками следует через **User.ini** и ТОЛЬКО через **User.ini**!

Наконец, следует упомянуть о такой простой и важной вещи, как переключение оружия и прочего инвентаря. Похоже, что в **Ion Storm** оружие умеют переключать только цифрами; во всяком случае, нам с вами, господин читатель, предложен именно этот вариант без права обжалования. Это уже не злодейство, это откровенный саботаж. Вы знаете много людей, переключающих оружие цифрами?

Положим, вы привыкли переключаться на снайперку кнопкой **J**. Откройте ваш вещмешок, присвойте снайперке циферку, скажем, 9 (выделите оружие мышкой и нажмите **9**), затем выйдите из игры, найдите в **User.ini** строку **J=...** и замените ее строкой

J=ActivateBelt 9

«Повесив» на привычные вам кнопки привычные виды оружия, вы получите, наконец, управление, позволяющее вам нормально играть.

Помимо исправления чужих ошибок, вы можете кое-что сделать и своими руками. Вот перечень некоторых консольных команд, которые имеет смысл «вешать» на те или иные кнопки:

Fov <число градусов> — изменяет значение угла обзора. Команда **Fov 45**, к примеру, делает угол обзора равным 45 градусам, что равносильно двукратному увеличению (по умолчанию угол обзора равен 90 градусам). Можете положить на какую-нибудь кнопку (пусть это будет кнопка **V**) следующее сложное действие:

FOV 45 | OnRelease FOV 90
(строка в User.ini : V= FOV 45 | OnRelease FOV 90).

Теперь увеличение будет действовать лишь до тех пор, пока вы удерживаете кнопку **V**.

ToggleScope | ToggleLaser — включение оптического и лазерного прицелов одной и той же кнопкой. Пусть это будет кнопка «запятая» (**Comma**); строка в **User.ini** должна тогда выглядеть следующим образом:

Comma=ToggleScope | ToggleLaser

Теперь в процессе боя вам не нужно лихорадочно соображать, какое именно оружие находится у вас в руках и какой кнопкой необходимо включать тот или иной прицел. Если у вас пистолет (надеюсь, вам не придет в голову поставить лазер на снайперскую винтовку?), при нажатии на "запятую» включится лазерный прицел, если же снайперка — оптический. Необходимо точное прицеливание — жмите себе на **Comma**, и все дела!

Вы можете пойти еще дальше, «повесив» на одну кнопку аж **5** разных действий. Соответствующая строка **User.ini** будет иметь следующий вид:

Comma=ToggleLaser | ToggleScope |
ActivateAugmentation 5 | FOV 45 | OnRelease FOV 90

Тем самым вы добавите к автоматическому включению правильного прицела еще и «самодельное» увеличение вкупе с «умным» прицеливанием!

Думаю, общий принцип вы уже уяснили: на одну кнопку можно класть несколько различных команд, разделяя их знаками «|».

Timedemo 1 — включает режим подсчёта Fps.
Timedemo 0 — выключает вышеуказанный режим.
Demorec <название демки> — включает запись демки.
Demoplay <название демки> — выключает запись демки.
Stopdemo — прекращает процесс записи или проигрывания демки.

Пожалуй, на этом стоит остановиться. Надеюсь, что приведенные выше минимальные сведения помогут вам, дорогой читатель, в ваших самостоятельных изысканиях в области редактирования .ini-файлов игр, выполненных на **Unreal-овском** движке.

ДВЕРИ, КОДЫ И ЗАМКИ

Вы — человек будущего, напичканный разнообразной электроникой и нано-техникой. Ваш прошпоганный проводами мозг автоматически распознает ближайшие предметы, их названия, «прочность» тех или иных дверей, ящиков, электрощитков и кодовых замков. Учитесь пользоваться этой информацией!

«**Unlocked**» означает, что данную дверь-ящик-люк (далее — просто дверь) можно открыть простым нажатием кнопки **Use**.

«**Locked**» означает прямо противоположное, т.е. то, что для открытия двери необходимы какие-то специальные ухищрения.

«**Door Str. <число процентов или Inf>**» — физическая прочность двери. Любую дверь, чья сила выражается тем или иным числом, можно взорвать (гранатой, бочкой и т.п.). Двери прочностью до 15 процентов можно выбить несколькими выстрелами.

«**Lock Srt. <число процентов, число picks>**» — «прочность» двери на предмет вскрытия. Число, стоящее перед picks, есть количество отмычек (**Lockpicks**), необходимых для вскрытия этой двери.

«**Bypass Str. <число процентов, число tools>**» — «прочность» того или иного электронного устройства (кодового замка, электрощитка, пулеметной турели, сигнализации, видеокамеры и т.п.) на предмет взлома этого устройства электронными отмычками (**Multitools**). Число, стоящее перед tools, есть количество этих самых **Multitools**.

Есть в **DeusEx** немногочисленная категория дверей, открываемых специальными кнопками. Подойдя к подобной двери, вы, скорее всего, не получите никакой информации относительно возможности или способа ее открытия. Ваш анализатор даже не идентифицирует этот объект как дверь! Тем не менее, ее можно открыть, для чего, разумеется, необходимо нажать соответствующую кнопку.

Еще реже встречаются двери или просто участки стены, на которые ваш анализатор никак не реагирует, но которые можно взорвать. Помните об этом и производите иногда проверку особо подозрительных мест.

Если вы видите какую-либо **Locked-дверь**, действуйте в следующей последовательности:

1. Если поблизости от двери нет кодового замка, попытайтесь открыть дверь **Nano Key Ring-ом** (связкой нано-ключей; в дальнейшем мы будем называть как связку, так и отдельный нано-ключ словом «**Ключ**»).

2. Если кодовый замок имеется, следует попытаться ввести в него несколько последних известных вам кодов, предварительно исследовав уровень на предмет их обнаружения (найденные коды хранятся в окне **Goals** (кнопка **F2**)).

3. Исследуйте доступную вам часть уровня с целью отыскания каких-либо компьютерных терминалов и попытайтесь открыть дверь с их помощью. Доступ в большие и малые компьютеры осуществляется при помощи разнообразных логинов-паролей (все то же окно **Goals**) либо посредством банального хаканья.

4. Взломайте кодовый замок **Multitool-ами**, вскройте дверь отмычками или взорвите ее. Если есть выбор,

приоритет следует отдавать **Multitool-ам**: их в **DeusEx** много. А вот отмычек и гранат все время нехватает.

Разбивайте ящики, открывайте двери, выдвигайте ящики столов, взламывайте сейфы. И не забывайте ОБЫСКИВАТЬ ТРУПЫ! Полезные предметы могут оказаться где угодно: под столом, под кроватью, на полу туалета рядом с унитазом, в вентиляционной трубе, на верхней полке стеллажа (такие предметы нужно хватать в прыжке) и т.п. С каждым встречающимся вам человеком необходимо пытаться вступить в беседу. Говорите с одним и тем же персонажем по много раз, настойчиво возобновляйте прерванный разговор, пытайте собеседника до тех пор, пока не выудите из него все, что он способен вам дать. Не следует пренебрегать окнами **Goals** и **Images**; периодическое их изучение может сильно облегчить вам жизнь. Короче говоря, не ленитесь исследовать уровень!

Возвращаясь к хитро закрытым дверям, заметим, что многие из них не содержат за собой ничего ценного, и отыскание оптимального способа их открытия представляет чисто спортивный интерес. Кроме того, в процессе ваших изысканий вы наверняка заработаете несколько лишних **SkillPoints-ов**. К ним мы теперь и перейдем.

Не тратьте **SkillPoints-ы** на всякую ерунду типа повышения скорости плавания. В **DeusEx** необходимо серьезно развивать всего 3 ОСНОВНЫХ СПОСОБНОСТИ: **Electronics**, **Compiter** и **Lockpicking**. 5000 пунктов, что есть у вас в самом начале игры, стоит потратить на **Rifle** и на **Pistol**; по достижении этими способностями уровней **Advanced** и **Trained** (соответственно) о развитии боевых навыков можно навсегда забыть.

Все три основных способности предназначены для вскрытия всевозможных дверей-ящиков-люков, взлома банкоматов, хаканья больших и малых компьютеров (первые мы будем называть просто «компьютерами», вторые — «пультами»), включения-выключения различных систем и вообще для облегчения процесса перемещения по уровню. Чем выше ваши «взломные» навыки, тем комфортнее вы себя чувствуете.

ТАКТИКА

Тактика собственно боевых действий в **DeusEx** напоминает ту, что мы использовали в **SoldierOfFortune**. Тишина (в **DeusEx** добавилась «темнота»), ползанье на карачках (само собой, по открытым местам нужно бегать с использованием доджинга; речь идет о непосредственной близости к противнику) и одиночные выстрелы в голову — вот и вся премудрость. Главный принцип — не быть замеченным, т.е. увиденным (человеком или камерой) или услышанным. Камеры необходимо отключать, бегущих к сигнализации людей — своевременно отстреливать, лазерные лучи — по возможности не пересекать. Если сигнализация все же включилась (все равно, по какой причине), нужно куда-нибудь забиться и переждать. Вскоре сирены сами собой утихнут, музыка станет спокойной, и вы сможете двигаться дальше. К счастью, шум в **DeusEx** далеко не так критичен, как в **SoF**. Связано это с тем, что враги в DeusEx не появляются из воздуха; их ровно столько, сколько было в загруженной вами сохранялке. Если вы малость нашумели, ничего страшного; главное, чтобы вам было, где потом отсидеться.

Работа с убежищами занимает в игровом процессе **DeusEx** очень важное место. Дело в том, что электронные противники в **DeusEx** почему-то принципиально не умеют открывать некоторые двери. Как правило, это двери, ведущие в небольшие помещения (какой-нибудь чулан, ячейка в туалете, сам туалет и т.п.). Можно, к примеру, зачистить кишащую врагами улицу, используя одну-единственную дверь и не потеряв при этом ни одного процента здоровья! Открываем дверь, стреляем ближайшему противнику в голову, после чего немедленно закрываем дверь и с довольной улыбкой слушаем доносящуюся с улицы брань. И так много раз.

Отдельного упоминания заслуживают пулеметные турели, закрепленные на потолке. Если пулемет висит не очень высоко, он наверняка имеет расположенную под ним мертвую зону диаметром в пару метров. Проломившись через лазерные лучи, смело подбегайте к пулемету и садитесь под ним на пол. Сирены заходятся от злобы, пулемет осыпает вас гильзами, а пули свистят над головой, не причиняя ни малейшего вреда. Выждав, когда все успокоится, просто вставайте и идите дальше!

ИНВЕНТАРЬ

Выбор оружия в **DeusEx** традиционен для описанной выше тактики: это пистолет и снайперка. Никаких PlasmaRifle-ов и противотанковых орудий; в нашей игре это просто несерьезно. А вот гранаты в **DeusEx** очень даже кместу. Электромагнитные гранаты способны полностью выводить из строя всевозможных роботов, а также временно отключать лазерные лучи и пулеметные турели. **Scrambler-гранаты** вызывают у роботов помешательство: они начинают атаковать своих. Гранаты со слезоточивым газом лишают людей возможности двигаться, делая их легкой мишенью для вашего пистолета или даже монтировки. Наконец, **Lam-гранаты** просто разносят все к чертовой матери.

Обратите внимание на инвентарь. Точнее, на вещмешок, в котором этот инвентарь находится (окно **Inventory**, кнопка **F1**). Следите за тем, чтобы ваш вещмешок всегда был в идеальном порядке. Не допускайте в нем дыр; укладывайте его содержимое (перетаскивайте мышкой) как можно более плотно; иначе вы просто не сможете подобрать очередной важный предмет. Ради чего-то особенно ценного можно пожертвовать (выбросить) какой-нибудь мелочью типа бутылок спиртного или баночек содовой. Зачем вам, к примеру, лечиться ликером, когда в DeusEx-е медботы стоят на каждом углу?

Вот, пожалуй, и вся основная информация, необходимая для вхождения в мир **DeusEx**. Укладывайте спать детей, запускайте игру и приступайте к спасению мира. Детали вы узнаете в процессе.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Примечание: все написанное ниже соответствует прохождению игры на максимальном уровне сложности.

Из встречающихся по ходу игры предметов отмечены лишь наиболее ценные (ключи, отмычки и **Multitool-ы**, гранаты, броня, оружейные апгрейды, **Augmentations**, **DataCube**, деньги, иногда — оружие). Патроны и ликер ищите самостоятельно.

Основные методы борьбы с врагами в **DeusEx** были описаны выше; в этой связи вы практически не найдете в тексте прохождения батальных сцен. Исключением являются особо примечательные противники (роботы, персонажи и т.п.).

> NYC — Liberty Island

Победовав с **Paul-ем Danton-ом**, примите от него снайперку (соответствующий ответ), затем подойдите к ящикам, подберите монтировку, разбейте с ее помощью эти ящики и возьмите отмычку. Спустившись по ступенькам в воду, вы обнаружите еще пару ящиков, в одном из которых есть **Multitool**. Вернувшись на пристань и поднявшись по пандусу, вы окажетесь на поверхности острова. Слева от вас в ящиках лежит газовая граната. Пройдя немного вперед, читайте лежащий на длинном металлическом ящике **DataCube** (логин — **NSF001**; пароль — **smashthestate**), затем возвращайтесь к пристани и идите теперь от нее направо (если стоять к пристани спиной). В деревянном ящике, стоящем на металлическом, есть **Multitool**.

Вскоре вы обнаружите вход в бункер и огромную груду каких-то ящиков-контейнеров. Спустившись в бункер, возьмите висящий на стене **HazmatSuit** и потрудитесь воспользоваться вертикальной лесенкой: там, на контейнере, лежит **Multitool**. Через электроразряды можно перебраться при помощи автопогрузчика, включив его кнопкой. Закончив исследование бункера, возвращайтесь на поверхность и поднимайтесь на груду контейнеров по имеющимся на них вертикальным лестницам.

Вы — у многоярусного подножия гигантской статуи. Поднявшись по одному из пандусов еще выше, вы обнаружите 4 прохода, заминированных газовыми гранатами. Сняв эти гранаты и войдя внутрь, вы найдете две наклонные лестницы, ведущих вверх и вниз. Идите сперва по той из них, что ведет вверх.



Поднявшись еще по паре лестниц, вы обнаружите, наконец, Лидера Террористов.

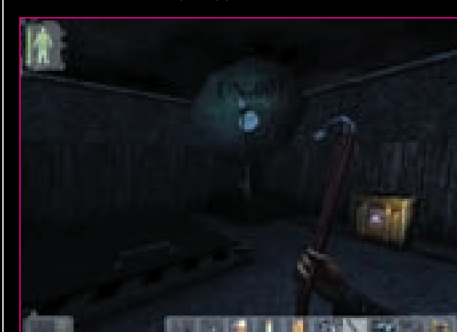
Можете пристрелить его сразу, как только увидите, но лучше с ним сперва побеседовать. 1-й вариант ответа приводит к немедленной агрессии Лидера в ваш адрес, после 2-го варианта вы можете расстаться мирно. Рекомендую избрать наиболее коварный вариант: дав террористу ответ номер 2, прострелите ему голову. Действительно: не оставлять же такую сволочь в живых? Это не совсем то, чего от вас ожидает начальство, о чем вас немедленно и известят. Так или иначе, задание выполнено, и вам остается лишь вернуться на родную базу.

Спускайтесь к 4-м проходам и дальше по второй имеющейся здесь наклонной лестнице. Оказавшись в двухэтажном зале со скульптурой горящего факела, идите направо, в комнаты; там вы найдете пульт (**NSF001**; **smashthestate**), с помощью которого сможете немного поиграть с камерами и турелями. Закончив, идите от пульта направо, открывайте отмычкой дверь и лезьте в расположенную на уровне пола щель. Читайте лежащий на столе **DataCube** (**Accnt: 230023; Pin: 4558**), затем возвращайтесь в факельный зал и идите к стене напротив: там есть банкомат, к которому



подходят найденные вами числа. Сняв 200 кредиток, выходите через дверь на свежий воздух и ищите поблизости бункер — вход на базу **Unatco**.

Спускайтесь в бункер, читайте лежащий на столе солдата-вахтера **DataCube** (**код 0451**), затем разворачивайтесь, возвращайтесь на поверхность и идите в сторону спутниковой тарелки. Открывайте при помощи кода будку, читайте очередной **DataCube** (**Satcom**, **Uantco_001**; введя эти пароли в пульт, вы сможете немного поиграть с камерами), затем выходите из будки, вскрывайте отмычкой квадратный люк и подбирайте лежащую под этим люком электромагнитную гранату. Рядом с дверью будки лежит **Multitool**, за будкой в углу — Ключ. Собрав предметы, возвращайтесь в бункер **Unatco** и идите по коридору.



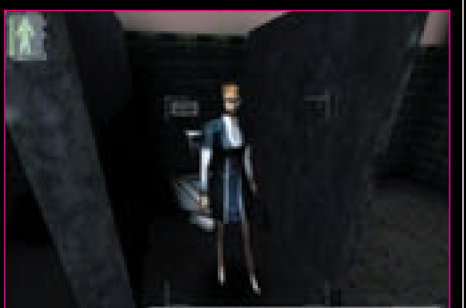
> NYC-Unatco HQ

Открыв дверь кнопкой, спускайтесь на **Level2** и идите в

дверь с надписью **Joseph Manderley**. Говорите с секретаршей, влезайте при помощи сообщенных ею паролей (**login: JCD** и **password: bionicman**) в ее же компьютер, читайте там почту, затем — **DataCube** на секретарском столе — берите Ключ, после чего заходите, наконец, в кабинет шефа и беседуйте с ним. Вернувшись в коридор, идите в дальний его конец; имеющаяся там дверь ведет в ваш личный кабинет. Наведавшись в комнаты, расположенные за соседней с **Manderley-евской** дверью, вы обнаружите банкомат (коды вам неизвестны) и страшных на вид мужчину и женщину (**Gunther Hermann** и **Anna Navarre**). Поговорив с Анной и Гюнтером, спускайтесь по лестнице на **Level3**.

Первое, что вы должны здесь сделать — это посетить женский туалет. Поругавшись там с какой-то неприветливой мадам (последствия данного события будут преследовать вас еще очень долго), выходите наружу, идите в самый конец коридора и заворачивайте в медпункт, где вам надлежит пообщаться с врачом (**Jaime Reyes**). Берите из докторского шкафчика Ключ, открывайте с его помощью имеющийся поблизости чуланчик, затем возвращайтесь в коридор и идите в дверь напротив (**Computer Ops**).

Читайте лежащий на столе **DataCube** (**login: ghermann**; **password: zeitgeist**, **schadenfreude**), затем — другой **DataCube** (**код 0451**), лежащий на странном устройстве



рядом с Хакером. Имеющуюся в данном помещении дверь с кодовым замком можно открыть 3-мя отмычками, чтобы в итоге приобрести одну. По-моему, не стоит. Вернувшись в коридор, идите в сторону туалетов и поворачивайте от них направо. Там вы найдете какую-то тюрьму и Завхоза (**Sam Carther**). Беседуйте с Завхозом, берите у него Ammo (соответствующий ответ), затем возвращайтесь к **Manderley-ю**, беседуйте с ним и с **Paul-ем**, влезайте в ближайший компьютер (**ghermann**; **zeitgeist**), читайте там чужую почту и возвращайтесь на **Liberty Island**.



> NYC-Liberty Island

Остров имеет две пристани. Найдя ту, на которой вы еще не были, вы сможете пообщаться с человеком по имени **Harley Filben**. Вернувшись на первую пристань (к тому месту, где началась игра), идите к катеру и нажимайте кнопку **Use**.

> NYC-Battery Park

Не пытайтесь догнать напарницу: ей надо. Плюхайтесь в воду, берите там в ящике отмычку, затем возвращайтесь на берег и ищите вход в нечто, похожее на крепость (**Castle Clinton**). У входа вас уже ждут Анна с солдатами. Как только вы приблизитесь к этой группе, начнется штурм. Можете принять в нем участие, а можете просто подождать: коллеги прекрасно справятся и без вас. В центральном помещении крепости берите Ключ, в одной из бойниц (в той, что заставлена ящиками) — **Multitool**.

Выйдя из замка, идите направо, к ящикам-домикам-контейнерам. В одном из домиков есть закрытый ящик (2 отмычки) с отмычкой и **Multitool-ом**, в домике напротив — решетка (2 отмычки), открыв которую и спустившись по вертикальной лестнице, вы сможете попасть в вентиляционную систему. Вторым путем, ведущим в эту систему с поверхности, является квадратный люк, расположенный рядом со входом на станцию подземки **Battery Park**.

Способов проникновения в вентиляционную систему с поверхности, таким образом, всего два. А вот выходов из вентиляции в метро — великое множество. Проникайте с их помощью на станцию, производите зачистку, освобождайте двух заложников (они не должны погибнуть!)



и говорите с тем из них, который мужского пола. Берите отмычку, лежащую в одном из деревянных ящиков, и возвращайтесь на поверхность.

Можете воспользоваться для этой цели вентиляцией, можете взорвать лазерные мины-растяжки гранатой и подняться по лестнице. Однако наиболее удобен следующий способ. Пододвиньте маленький металлический ящик к тому месту, где из нижней части стены идут два луча. Смело перекрывайте ящиком эти лучи; лазеры в Battery Park на него не реагируют! Теперь запрыгивайте на этот ящик, приседайте и проползайте по нему на лестницу, давясь от смеха.

Вернувшись к началу уровня, поговорите с гуляющим там мальчиком и дайте ему немного еды. Благодарный малютка сообщит вам код **9183**. Теперь вы можете потратить 2 отмычки на то, чтобы вскрыть висящий на стене ящик и набрать на обнаружившемся там пульте код. Однако удобнее просто бросить гранату в сторону газировочного автомата.



В маленьком помещении с цепями и водой берите **Multitool**, затем спускайтесь по наклонной лестнице и идите вдоль канавы с водой. У одного из трупов вы найдете Ключ. Прячась от связанной с турелями камеры, подходите к зеленой штуковине (**Ambrosia Storage Container**), затем возвращайтесь на несколько шагов назад и поднимайтесь по лестнице.

Вы — на развилке. Слева от вас — спускающаяся вниз лестница. Воспользовавшись ею и открыв дверь (2 отмычки), вы окажетесь в рубке, находящейся в знакомом вам помещении с канавой. Берите там Ключ (паролей для пульта и компьютера вы не знаете), затем возвращайтесь на развилку и идите теперь от нее в другую сторону. Поднявшись по лестнице и открыв кнопкой люк, вы неожиданно окажетесь в одном из знакомых вам домиков.

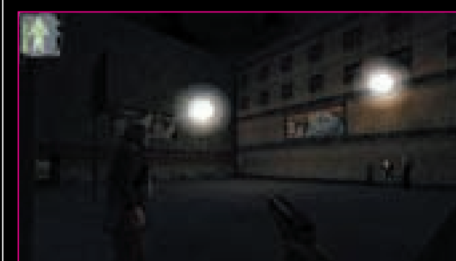
Выйдя на улицу, беседуйте с Анной. Будьте с ней учтивы (2-й ответ); тогда вы получите 2 гранаты вместо одной. Теперь спускайтесь в подземку, открывайте дверь поезда и заходите внутрь.



> NYC — Hell's Kitchen

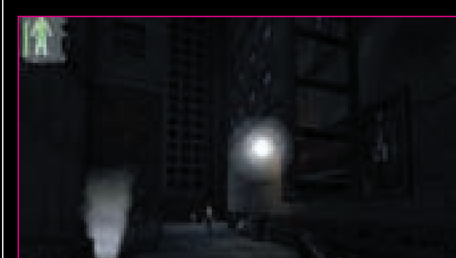
Беседуйте с женщиной, затем — с **Paul-ем** (он даст вам Ключ). Поднявшись на поверхность, идите сперва направо-назад, на баскетбольную площадку. Перед вами — уличная сценка: двое бандитов (по краям) собираются прикончить мирного жителя (в центре); его отец стоит чуть поодаль и наблюдает за происходящим. Данное преступление необходимо предотвратить. Застрелив злодеев и поговорив со спасенным, идите по тоннелю в подворотню; там есть контейнер (4 отмычки). Не стоит его открывать.

Вернувшись к выходу из подземки, идите теперь от него прямо, огибайте бар **Underworld Tawern** и заходите в тупик, где сутенер беседует с проституткой. Можете вступить в диалог с сутенером (2-й или 3-й ответ), а можете пристрелить его сразу. Так или иначе, эту сволочь вам придется убить. Побеседовав с проституткой (2 раза; сообщит пароль: **Bloodshot**), возвращайтесь на улицу и продолжайте идти в прежнем направлении.



Достигнув угла, сворачивайте налево. Слева от вас — дверь с небольшим пандусом; это второй вход в **Underworld Tawern**. Рядом с этой дверью между бочек лежит **DataCube (Account: 947761; Pin: 2867)** Идите мимо двери в пространство между двух зданий. На свешивающуюся с балкона вертикальную лестницу (рис.14) можно взобраться при помощи маленького металлического ящичка. Воспользовавшись этой лестницей, вы обнаружите переход на **'Ton Hotel** и лестницу, ведущую на крышу. Закончив, спускайтесь на землю и идите в сторону дырки в деревянном заборе.

Беседуйте со стоящими за этим забором солдатами (вы можете делать это, стоя по другую сторону забора!), берите у них газовую гранату (2-й ответ), забирайте Ключ у одного из трупов, затем возвращайтесь ко 2-му входу в **Underworld Tawern** и поворачивайте от него налево. Пройдя несколько метров, вы попадете в мясорубку, устроенную вашими коллегами и террористами (принимать участие необязательно).



Полюбовавшись зрелищем, разворачивайтесь и идите, наконец, в бар.

Продолжение следует

SOULBRINGER

Окончание.
Начало смотри в номере 13 (70) июль 2000 года

Лев Емельянов

MADRIGAL

Квест: очистить город от **Rat Demons**, лезущих из канализации. Прежде всего нужно зайти в таверну, красотка Emma покажет вам дверь в подвал, где трактирщик сражается с тремя крысодемонами. Постарайтесь не дать ему погибнуть — за это у вас вычтут **500 XP**. Теперь идите в локацию **Eastern River**: сразу налево от выхода с **Madrigal Town Square** находится вход в **Sewers**. Справа от входа — комната, там сидит... живехонький **Barthelago**! Выясняется, что этот мерзавец служит Скорну, и тоже обнаружил дорогу в **Hex**. Затем следует подсказка «**The door is faithstone**». Запомните, пригодится чуть позже.

Квест: найти и убить **Barthelago**, найти путь в **Galdon Thor** (см. прохождение этой локации).

Бартелаго исчезает, а на вас набрасывается **Jalastor** (**4500 HP**). После того, как уничтожите его, возвращайтесь на **Madrigal Town Square**, только предварительно вылечитесь и сохраните игру. Далее следует скриптовая сценка у обелиска в центре локации, во время которой бывший аптекарь убивает сестру **Chant'a**, а потом набрасывается на вас. Бой не из простых, так как у врага **3750 HP**, и он постоянно кастует Poison Bolt. Надо все время двигаться и атаковать магмой (или навязывать ближний бой). Если становится совсем плохо — бегите в **Town Hall**, лечитесь и продолжайте до победного конца.

С трупа вы снимете **Scroll of Transportation**. С его помощью прибывали солдаты врага из **Galdon Thor**. Если же прочесть его, стоя у faithstone (это обелиск-телепортатор в **Hex**), можно попасть туда самому. В это же время герою сообщат, что приплыли воины из **Shadowgurd**. Сходите в локацию **Eastern River**, встретьте их (на этот раз **Chant** прибыл с девушкой из аптеки по имени **Candice**). Отремонтировав броню и оружие, вылечившись, можно читать свиток с тела **Barthelago**, после чего вы, **Chant**, **Candice**, **Hammer** и несколько солдат телепортируетесь в **Mires Pit**.

ЛОКАЦИЯ MIRES PIT

Население: **Undead Blood Kin**, **Winged Demons**

Девушку похитили. Хаммер пошел ее искать и куда-то пропал. Вы с **Chant'ом** идете за ними, периодически отбивая атаки мертвецов. Прежде чем лезть в черное ущелье, куда вас приведет спутник, поднимите до максимума здоровье и ману.

ЛОКАЦИЯ GALDON THOR

Chant'a убивают, и опять в скриптовой сценке! Невезучая семейка... Впрочем, в конце игры выяснится, что он каким-то образом остался жив. Вам предстоит забить здоровое, но тупое чудище по имени **Galdomon**. После этого прибудет снежная королева **Lilith**, которая телепортирует вас, абсолютно голого (все вещи теряются), в свой ледяной дворец.

ЛОКАЦИЯ ICE PALACE

Население: **Skeletal Demons**

Квест: найти свои вещи и смотаться из этого дворца.

Герой не только потерял все свои шмотки, но и в очередной раз поменял скин. Единственное доступное вам сейчас оружие — палица, валяющаяся вместе с костями скелета. **Skeletal Demons** — сильные противники; к тому же, они вооружены копьями. С палицей против них не выстоять. Однако ваш герой к этому моменту должен владеть заклинанием **Purify** (**Book of Corpses**). Эта штука кладет их с двух применений! Тем не менее, постарайтесь избегать ненужных драк, потому что если противников будет 3 или больше, то с высокой долей вероятности **Soulbringer** не сдюжит.

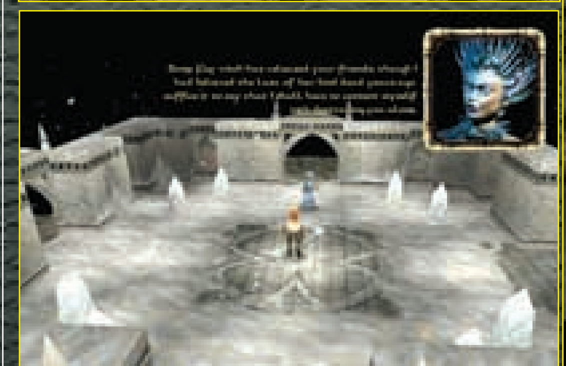
Итак, сначала идем налево, там — красный телепортер. Прыгаем в него, оказываемся между двумя телепортерами — красным и синим. Идем за угол к белому обелиску, касаемся его. Идем назад, прыгаем в синий телепортер, оказываемся там, где были с самого начала. Опять идем налево, прыгаем в синий телепортер, идем по галерее — находим свои вещи. Заходим в арку — телепортируемся назад. Прыгаем в красный телепортер — оказываемся перед **Lilith**. У демонессы — **4500 HP**, плюс она периодически замораживает героя. Тем не менее, я забил ее с первой же попытки. На трупе — 2 (возможно, это баг) крутейших меча **Galdobah** (**damage 100 — 900**), отныне это — ваш основной инструмент. Как только вы их возьмете, героя телепортирует в **Stair of Ice**.

ЛОКАЦИЯ STAIR OF ICE

Население: **Winged Demons**

Единственный путь отсюда ведет в **Dark Hex Inner Sanctum**. Не пропустите 2 мешка с подарками на противоположных углах площадки.







ЛОКАЦИЯ DARK HEX INNER SANCTUM

Население: **Winged Demons**, **Demon Sorcerers**

Необходимо перебить пятерых магов, четверо из которых стоят по углам локации, а один — в центре. После этого откроются двери по бокам, и по мостикам можно будет пройти дальше.

ЛОКАЦИЯ DARK HEX NEXUS

Недалеко от обелиска-телепортера в **Hex** лежит **Wand**. Обойдя обелиск, вы встретите Скорна. Начинается драка, но Ревенант вскоре вызывает несколько своих подручных, а сам сбегает. Среди вызванных врагов — вездесущий **Barthelago**. Самое удобное в данной ситуации — просто скастовать один раз **Magma**. Пока вы с ними разбираетесь, Скорн исчезает. Перед тем как идти к телепортеру, ведущему в следующую локацию, отремонтируйте броню и оружие — предстоит серьезная драка.

ЛОКАЦИЯ THE PALACE OF SOULS

Население: **Raals**

Очередная встреча со Скорном, кончающаяся дракой. Между прочим, заклинание **Magma** делает его так, что просто загляденье. Причем, поскольку у моего героя сфера Огня занимает больше половины магического круга **Seculorum**, то огненные спеллы не только не ранят его, а наоборот — лечат! Так что задача сводится к тому, чтобы держать дистанцию, оставаясь при этом в огне. Однако убить Скорна и на этот раз не получается. Он обращается в бегство, как только теряет больше половины HP, причем догнать его невозможно.

В локации — 4 колодца за запертыми дверьми. Их охраняют стражники, каждый из которых, чтобы открыть свою дверь, требует от вас монетку несчастной души, которая не может найти себе покоя (помните книгу **Book of Souls**?). Получив монетку, надо отдать ее соответствующему стражнику, зайти в открывшуюся дверь и встать на круг, после чего в центре зала начинает бить фонтан. Как только все четыре фонтана забьют, между ними поя-











вится **Keeper of the Well**, и вы сможете проникнуть в Колодец Душ. Итак, квесты охранников:

* Принести монетку женщины по имени **Rafaela**, томящейся в плену в эльфийском королевстве **Baradathlin**.

* Принести монетку поэта **Farangis'a**, томящегося в шахтах **Infernal Mines of Asmodeus**.

* Принести монетку вождя **Blood Kin** — **Lord Bane** (он находится тут же и отдаст ее вам по первому требованию).

* Принести монетку воина **Blood Kin** по имени **Dragor Nightsbane**, томящегося в царстве Ревенанта **Necronom'a** (**Garden of Lost Souls**). К сожалению, выполнить данный квест невозможно — скорее всего, это игровой баг. Есть два варианта действий. Первый — дать **Raal'ам** забить этого стража (он находится в северо-западном углу локации), просто не вмешиваясь в их бой. Второй вариант — самому убить охранника, для этого достаточно один раз скастовать на него **Magma** (при этом вы потеряете **500 XP**, но дверь все равно откроется).

ЛОКАЦИЯ *FAY* LANDS—*BARADATHLIN*

Перед тем, как отправляться туда, загляните к Мелисе (**Madrigal Mystic**) и поговорите с ней о стране фей. Девушка расскажет вам, что она сама родом оттуда, предупредит, что королева фей — это воплощенное зло, и наконец, даст ключ от дома, стоящего в этой локации у самого обелиска-телепортера. В доме вы найдете крутые эльфийские доспехи и **Arcane Grimoire**, которая потом окажется **Book of Manipulations**.

При входе во дворец вам придется убить двух охранников. Внутри королева объяснит герою, что Рафаелла — это ее домашнее животное, игрушка, и предложит заменить ее собой. Соглашайтесь. Пленница отдаст вам монетку и исчезнет. После чего просите королеву отпустить вас. Та скажет, что даст вам свободу, если вы победите **Fay Champion**. Драка тяжелая, но ничего сверхъестественного. Королева отпустит героя, но при этом на него нападет вся охрана. Перебейте их — это и опыт, и ценные кольчуги, и уникальные ботинки!

ЛОКАЦИЯ *INFERNAL* MINES

Население: Охранники, **Skeletal Miners**

Прямо у обелиска вам встретится молодой человек. Это тот самый **Farangis**. Его отделяет от любимой запертая дверь.

Квест: **Farangis** отдаст вам свою монетку, если вы найдете способ отпереть дверь. Идем на юг по железной дороге. Налево идет мостик, его охраняют два стража. За мостом, на площадке с колоннами — скованное существо по имени **Amoymon**.

Квест: Amoymon может изготовить нужный вам ключ. Вы должны принести ему кусок руды (**Diamond Iron Ore**), чтобы он поверил, что вы не служите Асмодею. Руда лежит в западной части локации, там, где кончается железная дорога. Берем руду, несем существу, получаем ключ, отдаем Фарангису, берем монету. Между прочим, за каждого убитого скелета-рабочего дают **500 HP**, а на мече **Galdobah** висит заклинание **Purify**, которое их делает с одного раза.

ЛОКАЦИЯ *THE* PALACE *OF* SOULS
(вновь)

Получив доступ в Колодец Душ (телепортеры из синих станут белыми), смело шагайте в любой из них.

ЛОКАЦИЯ *WELL* OF *SOULS*

Готовьтесь к финальному бою. У Скорна в руках ОЧЕНЬ крутой меч (этот меч — антипод вашего), но для того, чтобы его убить, достаточно два раза обрушить на мерзавца заклинание **Magma**. Потеряв свою телесную оболочку, Скорн вселяется в вас... Еще немного, и он овладеет телом **Soulbringer'a**. Посмотрите на своего героя в последний раз и смело шагайте в колодец в центре комнаты. Аватар воскликнет: «Мне не дорога моя жизнь, главное — уничтожить тебя, злодей!», Скорн возопит в ужасе, и игра закончится таким вот необычным хэппи-эндом. Смотрите эпилог и радуйтесь тому, как хорошо все зажили после вашей смерти :).

СИ *TACTIX*

Если бы так было всегда, я был бы абсолютно счастлив! Писем много, но самое радостное то, что они разные. И при этом интересные. Остались в прошлом занудные споры об UT и Quake 3 Arena, успокоились товарищи, предлагавшие тотальную реконструкцию журнала с изменением его периодичности. В настоящем выпуске "Обратной Связи" вы, впрочем, найдете и критику, и предложения, и вопросы, найдете и немало всего об играх. Очень мне всегда нравились ваши письма об играх. Представьте себе, чрезвычайно интересно узнать, что вы думаете по поводу того или иного проекта. Связь с народом. "Обратная Связь".



Приветик, Страна Игр.
Сейчас 3 часа ночи, и я стараюсь, преодолевая сон, напечатать пару строк письма. И начну я его с рассказа про одну игру на PC. Она называется: The F.A. Premier League Football Manager 2000.
Жили-были такие добрые дяди, которым взбрело в голову написать одну очень хорошую (по их мнению) игру. Написать-то написали, а вот посмотреть, что получилось, времени, наверно, не хватило. У тестеров, наверно, был отпуск. :)
А получилось вот что:
— Я до сих пор не могу разобраться в экономике, то когда деньги в минусах, ты покупаешь игроков за 15.000.000, то когда у тебя бабла немерено ты не можешь построить клуб за 150.000???
— Со временем начинает надоедать обилие монотонных загрузок(LOADING...).
— Но больше всего меня поразила игра в ее трехмерном исполнении, она меня просто УБИЛА (я не говорю о графике, она на уровне.):

Эксклюзивный дистрибьютор компании Schick предоставил редакции замечательную возможность наградить автора лучшего письма в рубрике "Обратная Связь" подарочным набором Schick Protector 3D. Надеемся, этот достойный для подражания пример превратится в хорошую традицию. Интересные призы и награды станут приятным ответом всем тем, кто посылает в "Страну Игр" умные, информативные и интересные письма. В этот раз победителем оказался читатель, пишущий под ником Toxyc. Дорогой Toxyc, пожалуйста, свяжись с нами, и мы объясним тебе, как получить свой приз.
Телефон для связи: (095) 229-4367
E-mail: igor@gameland.ru



Доброго времени суток. Это опять конструктивный критик Toxyc. Спасибо за видоизмененное "Железо" и содержание на CD. Приятно, черт возьми, когда обратная связь действительно функционирует. Но сейчас я не об этом, а о наболевшем. О Diablo 2. Первый облом вышел еще при инсталляции — 900 метров, чтобы играть в сингл и мультик. А у меня винт маленький. Пришлось HoMM3 стирать. Затер я, значит, героев, запустил Диабло и понял, что меня обманули.
Игра столько времени провела в разработке, что я уже забыл, когда ее клепать начинали. Чем же Blizzard все это время занималась?
Во-первых, ковался новый супер-движок. Ну и где он? Поддержка 3D-железок есть, есть даже спецэффекты, только однообразные какие-то: белая фигня по экрану кругами летает, символизируя агонию крутого монстра. Убого, только играть мешает. Дождь вообще от стрел дикобразов неотличим. В остальном же движок ничем не отличился: могли бы трехмерную поверхность сделать, чтоб герой на господствующей высоте преимущества имел. А у них какие-то убогие лесенки, которые на физику игры, по-моему, никакого влияния не оказывают. Анимация персонажей — вообще ноль. Оставьте героя на пять минут стоять на месте, так он все пять минут будет ритмично приседать или трястись, даже не знаю, как это движение назвать. Я уже не говорю о шатающихся туда-сюда NPC, об этом в СИ уже писали. Единственный радостный момент это курицы. Их очень прикольно гонять ногами. Жаль, что их в townportal загнать нельзя. :(Чувствуется преемственность: в первой части коровы были, сейчас вот другая живность. Вообще, если отвлекаться на эту преемственность, не порадовал городок Tristam. Могли бы поточней его портировать. Жаль было убивать Гризволда, а копье из него дурацкое выпало.
Ну вот, я подошел к gameplay'ю. Что нам обещали разработчики? (перечитал prewiev и понял, что ничего особенного они не обещали). Все равно, что мы (то есть я) хотели получить. Хотелось, чтобы, с одной стороны, ничего не испортили, а с другой — чтобы игра усложнилась, отошла от надоевшей уже схемы "навел мышь на монстра и кликай, пока не сломается". Игра тестировалась дольше, чем писалась. Обещали сделать идеально выверенный баланс. Может близзардовцы его и сделали, но в финальный релиз вставлять постеснялись. Нет баланса, нет и все! (сразу оговорюсь, что разговор идет только о сингле, мультиплеер я еще не пробовал). Некоторое тактическое зерно в бои должен был внести бег. Но энергия для него восстанавливается слишком быстро, превращая бег из тактической хитрости в обычный способ перемещения (даже кнопочка "always run" присутствует).
Теперь об AI. Из лагеря Beta-тестеров раздавались восторженные вопли: монстры умеют отступать и звать на помощь! Все обман, и верить незачем. Вот стояла передо мной группа Fallen'ов из семи человек. Пять погибло, двое бросились наутек. Вроде бы все как и должно быть. Вот только пройдя три шага, они развернулись и как ни в чем не бывало пошли в атаку. Что, совесть их замучила или там заградительные отряды НКВД стоят? Лучники тоже хороши. Вместо того чтобы, используя бег, держать дистанцию, они в лучшем случае стоят на месте, а иногда вообще на игрока лезут. В итоге получаем картину из первого Диабло: монстры прут нескончаемым потоком, а игрок машет мечом и экспу получает.
Но все, может, было бы не так плохо, если бы не было так легко. Опять-таки никакого баланса. На первых десяти уровнях не встречаешь никакого сопротивления, даже бутылочки пить почти не приходится (The Smith -исключение). А по опыту первого Диабло мы знаем, что уровни 3-8 как раз самые сложные. Отсюда закрадываются подозрения, что вся игра проходится без единого reload'а. (ну да-да, помню, были там в аду еще Steallord'ы и Advokat'ы, которые вызывали некоторые проблемы).
Так что невеселая картина получается. Как говорит мой брат, переключкал нас Blizzard, переключкал. Если кто с чем не согласен, шлите мыло, обсудим.

Toxyc (toxyc@mail.ru)



доделанные западные игры? Ответов на этот вопрос даже больше, чем можно себе представить. Тем не менее, Всемирным Кодексом дело не исправишь. Дело можно исправить, прежде всего, осторожным отношением к известным раскрученным торговым маркам. Хотя бы время от времени стоит читать игровые журналы, например, "Страну Игр". Тогда никаких вопросов возникать не будет, все станет понятно и ясно. А вообще, конечно, было чрезвычайно интересно ознакомиться с твоим мнением о The F.A. Premier League Football Manager 2000.

То, что мы обычно делаем, то, что мы видим и слышим, как правило, не совпадает с тем, что хотят другие! И то, что мы просим, нередко так и не доходит до ушей кого-либо. И это в некотором смысле, по логике вещей, правильно. Ведь мы люди разные и интересы у нас разные! А когда видим человека, не похожего на нас, верим, что он странный или в крайнем случае просто дурак. Поэтому к чужим мыслям и к чужим мнениям нужно относиться с пониманием, с терпением и с уважением, не вызывать тем самым в себе злость. К счастью, все нижесказанное не освобождает нас от желания кого-то поправить, исправить или обидеть. Мы обречены друг другу пакостить. Но если пакость не превращается в злость, это даже приятно! Еще одна странность устройства мира... К чужим мнениям приходится иногда прислушиваться! А зачем??? Не прислушивайся. Чего ты боишься? Кто тебе запрещает? Почему идешь на поводу?! Наверное потому, что они чувствуют твою слабость, или это все человечий эгоизм! Много вопросов и, как никогда, много неответов! :) Ну, а все вышесказанное это уже вторая сторона медали — это эгоизм, предательство, ложь, советы... черт их подери... т.е. все человеческие пороки!.. Не обижайтесь.

Журнал "СТРАНА ИГР". Гордое название и по праву его носит! Ваш главный конек это графическое оформление. Просто чудо из чудес. СКАЗКА ИГР. Всем девушкам целую ручки (а у вас девушки работают?!), мужикам отдельное спасибо! Можете даже хуже сделать... ха-ха. Один раз ну очень плохо (кофеем облейте, таракана раздавите, сковороду поставьте...), второй раз — ну очень хорошо. Обещаю, отбоя не будет! Классно мужики... классно!!!

Другое дело, конечно, содержание некоторых статей! Ну даже не то что содержание, а как бы кое-что бывает не по теме. Это на экзамене можете профессорам дурить голову, а нам (мне) извольте ответить поконкретнее. Требования игры, ее смысл, сама игра (картинки), вывод. А потом уже личное мнение! А то некоторых авторов (давайте не будем, каждый все поймет) читаешь по диагонали! Разложите все по полочкам, ну или приблизительно по полочкам! А то... хы... А если они такие умные, то пора уже в профессора идти, а не просиживать дыры (все есть, все было, уже больше нечего хотеть). Такое создается впечатление, но общего, к несчастью, настроя не портит.

Слава богу. И дайте, наконец, молодым и неопытным попробовать себя. Нечестно и несправедливо, но хочется отметить некоторых авторов. Это Дмитрий Эстрин, Максим Заяц, Сергей Дрегалин (спасибо за Planescape: Torment). Отдельное спасибо Дмитрию за Дайкатану. Давно так не

а) удары в створ ворот достигаю цели 1 из 10, причем ничего не зависит от расстояния удара (игроки обычно промахиваются по пустым воротам с 2 метров);
б) распасовка тоже оставляет желать лучшего: к чему отдавать пас, если можно ударить в пустые ворота;
в) судейство просто супер: в каждой игре не менее 5 желтых карточек, не считая красных(если бы так судили в российском чемпионате, то он бы стал самым дружелюбным чемпионатом в мир, и точно уж получил приз FAIR PLAY); :)
г) вратари мяч в руки не берут никогда, как будто он горячий. А это очень раздражает, как и все творящееся на стадионе.

Но дяди предусмотрели все это и поставили в опциях БЫСТРЫЙ ПРОСМОТР, чтобы люди не становились психически ненормальными за неделю. В общем, у этого рассказа не очень HAPPY END!

Конечно, Вы скажете, что если не понравилась игра, тогда зачем играешь. А я все это клоню к тому, чтобы сказать, что создатели компьютерных игр совсем обленились. Им иногда даже лень подумать, как в эту игру будут играть люди, я повторяю — люди, а не животные. Им лишь бы заработать бабки и свалить. И я предлагаю ввести Всемирный Кодекс Gamemaker`ов и Gamer`ов. И пусть хотя бы одна статья в нем будет выглядеть примерно так: Каждый Gamer имеет право на проверенные независимой группой тестеров программы.

На этом откланиваюсь и иду спать. Ваш поклонник TOP.

bars@kursknet.ru

Ох, как я тебя понимаю, TOP! Ведь самое неприятное чувство, которое испытываешь при виде неудачной игры, это не злость, не обида и не разочарование. Досада. Как-то не хочется думать о некоторых разработчиках, как о безмозглых баранах, которые никак не хотят понимать самых очевидных, простых, лежащих на поверхности правил. Все давно знают, какими должны быть хорошие игры. Открою маленький секрет: если у разработчиков есть соответствующие ресурсы, то они, не прилагая каких-то сверхусилий, могут сделать хорошую игру за год. Совсем другое — сделать нечто гениальное, создать шедевр, который мы бы помнили долгое время. У российских разработчиков нет и трети ресурсов, которыми обладает среднестатистическая западная команда, как правило, нет и такого опыта, но, тем не менее, довольно часто мы встречаем очень и очень приличные игры, созданные в России. Почему же время от времени, а в последнее время все чаще, встречаются не-



смеялся. Просто шедевр!!!

Неплохо пишет парнишка, который в последних выпусках разбирал по косточкам Фалкон2.0. Лично мне такое стилеизложение больше по душе. Не напрягает.

НЕ забывайте, милые, про топы... пусть это плохо... но интересно!

ONLINE с Сергеем Долинским считаю странной штукой! Пишите яснее и не грузите меня всякими... KALI... MAKROMEDIA... нудно!!! :)

Оценочную сторону дела СТРАНЫ ИГР считаю почти правильной и в некоторых случаях даже логичной. Все путем, пацаны! Побольше места (еще) уделите разделу "Новости железа". Часть предлагаю отобрать у Долинского! Почему нет раздела СОФТ? Виндовс, настройки и все такое!

Послушайте, ведь нельзя же так надо мною издеваться! Вам скоро придется мне новый ХАРД покупать, на старом места больше не осталось. А все из-за вашего бесконечного Виндовс Медиа Плэер и ДиректХ 7.0. Что, других программ мало?! Выход с диска — отдельная тема, тянет на докторскую! А что вы думали, уважаемые читатели, вы сетуп найти не можете, а тут основы программирования нужно знать. Вот такие вот булочки!!! Хотелось бы отметить пару игр, которые мне нравятся: Unreal, Quake, Planescape: Torment, Baldur's Gates, Grim Fandago, Majesty, Driver, Герои Меча и Магии, Age of Empires, Агония Власти 2, Monkey Island, Tomb Raider... кое-чего, может, и упустил! Хе... Doom!!!

Спасибо Гоблину за его славную работу. Спасибо всем тем, кого забыл и кого обругал!

Алексей, Рига.
alx3@apollo.lv

Типичный пример того, как у человека лопается терпение, когда он видит, как читатели дружно спорят друг с другом по поводу манеры написания писем. Господа, примите к сведению. Что касается молодых и неопытных авторов... Да мы и сами не такие уж старики, во-первых. А, во-вторых, пробуйте на здоровье, мы внимательно присматриваемся к каждому человеку, присылающему что-то, на наш взгляд, стоящее. Спасибо за похвалу. Относительно "Онлайна с Сергеем Долинским" не согласен самым категорическим образом. Никакого загруза там нет, а относительно нудности... Дело вкуса, конечно, но по-моему там все наоборот. Спасибо за замечания к диску, постараемся исправиться.

Здравствуйте.

Пишу Вам относительно статьи "Vampire the Masquerade: Redemption" в разделе "Тактика" 70-го номера "Страны игр". Я не согласен с автором, что в игре нельзя сохраниться в любой момент времени. Сохраниться можно, но только для этого придется вернуться в город и щелкнуть мышкой на определенном предмете. В самом начале игры этим предметом является христианский крест в спальной комнате Анечки. Он расположен над сундуком. После превращения крестоносца в вампира этим предметом становится другой крест: древний символ плодородия — +0 (крест с петлей сверху). Он расположен в подвале университета, напротив гроба с сундуком относительно выхода из подвала. Дальше я игру пока не прошел. Поэтому игру сохранять можно и нужно не дожидаясь выхода исправления и использования сторонних утилит. В продолжении статьи 71-го номера напечатайте дополнение, сделанное мной. Написал Вам в первый раз, т.к. игра лично мне очень нравится.

Юрий wizard@anet.lv

Собственно, сохраниться можно и более простым образом. Просто в очередном dungeon'е вернуться на один этап назад. Сработает autosave, и в город возвращаться не придется. Другое дело, что все это не есть правильно, поскольку сохраняться хочется в любом понравившемся месте. А подобные ухищрения немножко напрягают.

Привет, Страна Игр.

Я ваш поклонник с второго номера (честно, первый я купил позже), и написать меня подбила некоторая скопившееся в моем чердаке информация, а также несколько вопросов. Но начну по порядку. Первая мысль, которая пришла мне в голову, это.... А почему бы вам не издать постеры отдельным изданием (например, как журнал COOL), то есть, скажем, собрать 10-12 хороших постеров (только хороших игр, там, Diablo 2, FF8, Q3, ну вы меня понимаете... НАДЕЮСЬ). Ну, естественно, они должны быть широкоформатные (а не в размер журнала), и, ПОЖАЛЙУСТА, НЕ НАДО СКРЕПОК(если без скрепок не можете, то приложите к каждому журналу по 2, но в отдельный пакетик), :) а чтоб они не распадались, положите их в папочку, а папочку в целлофан, как вы журналы заворачиваете. Вот и раз в полгода можно будет их издавать отдельным изданием (с этой затеи чур мои 10%). :) Теперь у меня к вам просьба: до меня дошли слухи, что многие сильные кланы Москвы по кваке (сам я квакер в третьем колене :) распадаются!!! УЖАС!!! Правда ли это? Например я слышал, что DF распались. Отцы... Где ВЫ!!! Расскажите, пожалуйста, о лучших кланах Москвы, как они там? Да, и еще я пытаюсь освоить леталку "Су-27 Фланкер 2.0", но немного трудно, хотел бы узнать, есть ли фанаты и кланы, и если есть, где их можно найти. А также было бы неплохо если бы вы о них рассказали...

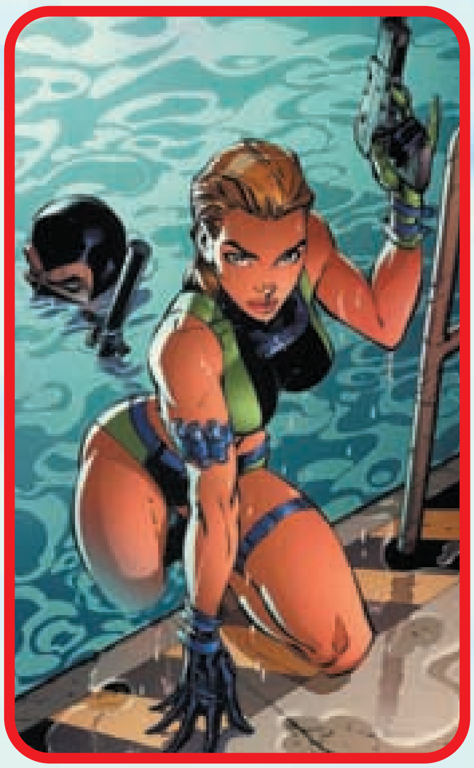
Теперь Вопросы. Я, как старый геймер, хотел узнать о некоторых играх, о которых уже многие забыли, а некоторые вообще никогда не слышали. Я хотел бы узнать о Little Big Adventure, как — не намечается ли третья часть, и если нет, то почему? Ведь классная была игрушка, а также не менее классная Broken Sword. Почему о них все забыли, а? И чем теперь занимаются их разработчики? Неужели жанр quest умер? Теперь по российским проектам, что-то вы давно не писали про "Всеслав Чародей" АУУУУУУУУ! Как он там? Скоро? ЧТО? Или как "Дайкатана" ждать будем, а также, помнится, в далеких 1996-97 они говорили о какой-то стратегии "Меркурий 8", о ней вообще не слышно. А не менее крутой проект "Корсары", он как поживает? Уж он-то скоро выйдет?

Расскажите об этих проектах, как они? Когда мы сможем в них поиграть? Ведь хочется, верно? :)) Я вас еще не достал? ЧТО? Ну, раз достал, то я закругляюсь. Да, я не знаю, опубликуете вы его или нет (хорошо, бы если да), всем хочется немного славы (дабы перед друзьями хвастаться,) но, пожалуйста, не оставляйте без ответа, как говорится, "НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО". Ну все, целую. Фу-ты, блин, забылся я. До свидания, всего хорошего.

С НЕТЕРПЕНИЕМ ЖДУ ОТВЕТА В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ... СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ... СЛЕДУЮЩЕМ...

ViP (vip2k@online.ru)

Насчет постеров отдельным изданием мы, конечно, обязательно подумаем, но, вообще-то, идея малость проблематична. У "Страны Игр" ведь большая часть постоянных читателей. Зачем же им приоб-





ретать постеры, которые у них уже и так есть? Слухи о смерти московских кланов, мягко говоря, преувеличены. Самые известные, по нашим сведениям, здравствуют и активно действуют. О кланах симуляторщиков ничего, увы, сказать пока не можем, по причине временного отсутствия Холода, которого никак не можем достать. Существует однако такое чисто гипотетическое предположение, что таких кланов вообще не существует, а существуют некие клубы, о которых кто-то в редакции даже вроде бы что-то слышал. Я бы порекомендовал заглянуть на сайт http://www.netsl.ru/~yurap/index.htm. Третьей части Little Big Adventure не намечается. Почему? Потому что команда разработчиков была куплена небезызвестной компанией Sega. Впрочем, бывшая Adeline Software (ныне No Cliche) в настоящий момент занимается разработкой очень похожей игрушки, которая называется Agaratha. Относительно "Всеслава: Чародея" ничего утвердительного сказать не можем. Сергей Климов, думаю, тоже промолчит ;-)). А вообще, конечно, игру эту хочется увидеть всем нам... "Корсары", которые теперь называются Sea Dogs, предположительно должны выйти осенью сего года. А проект "Меркурий 8" заморожен.

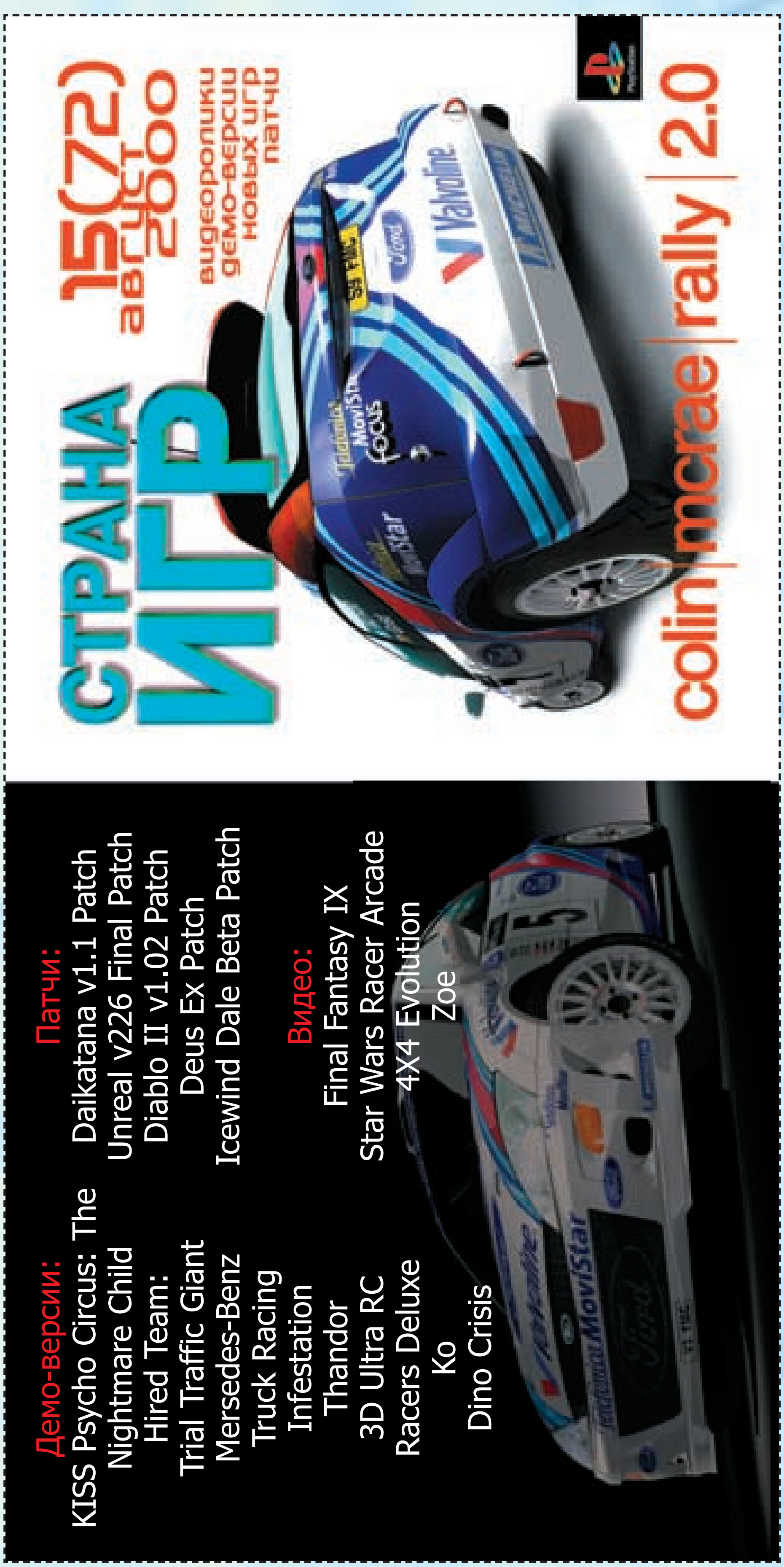
Здравствуйте, как принято говорить, дорогая редакция. Вот в очередной раз захотелось мне вам написать. Пришло вдохновение, знаете ли...

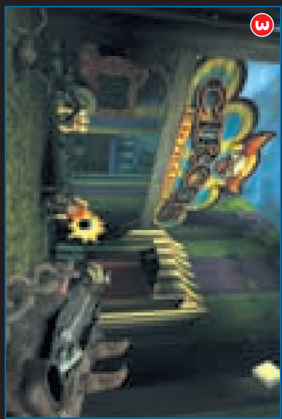
Итак, на этот раз хочу поговорить о приставочных и японских ролевых играх. Вот недавно прошел такую игру, как Legend of Mana на Sony. Игра мне довольно понравилась, но что странно — прошел я ее всего-то за 13 часов, хотя и выполнил около 45 квестов. Очень меня это разочаровало. То же самое могу сказать и о второй части SaGa Frontier. Ее я одолел вообще за 20 часов, и это за двух героев. Просто мне непонятно, почему такие короткие эти две последние ролевые игры от Squaresoft. Надеюсь, ситуация не повторится с Chrono Cross и Final Fantasy 9. Все-таки хочется насладиться игрой, а не быстренько ее пройти! Расскажите, когда, наконец, выйдут эти две ролевые игры от Square на общедоступном нам английском языке? Сейчас я купил себе Legend of Dragoon — вот это действительно чего я ждал. Длинная, интересная и очень добротно сделанная игра. Интересно, как отнесутся ваши авторы к ней? Из игр от Square в последнее время меня поразил Vagrant Story — действительно шедевр.

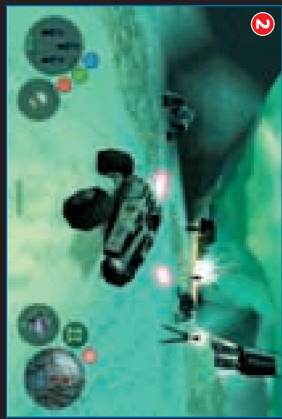
Итак, следующая часть письма. Теперь расскажу о том, что слышал я, что на Дримкаст уже выпускают пиратские диски. Правда ли это? Если правда, то, наверное, Дримкаст станет у нас очень популярен, если, конечно, в скором времени не пробьют защиту Playstation 2. Мне вот нравятся обе приставки, но позволить из них я могу себе только одну и вот мучаюсь с выбором — PS2 или DC? Может, приведете мне аргументы в пользу какой-либо из этих приставок. А стоит ли ждать Dolpine и X-Box? В общем, я окончательно запутался, какую из платформ брать себе домой.

Сейчас вот купил себе Diablo 2 и Icewind Dale на PC. Скоро стану в них играть. Скажите, во что сначала лучше засесть, за диабло или за Icewind? Какая из них короче, а какая интереснее? Это еще не все! Почему, я не пойму, вы до сих пор не дали обзор такому великолепному квесту, как The Longest Journey? Я это попытался исправить и послал вам свой обзорчик -))! А квест-то действительно классный — лучший в этом году на сегодня или вы не согласны?

Немного критики и хвалы в адрес вашего журнала. Похвалю я вас за то, что такого информативного и быстро выходящего журнала у нас в стране больше нету! Качество статей тоже выше всяких похвал. Мои любимые авторы — это Борис Романов, Дмитрий Эстрин, Сергей Долинский и, естественно, юморист Назаров. Остальные тоже прекрасно пишут, но это мои фавориты, так сказать. Формат журнала меня тоже устраивает, и периодичность выхода два раза в месяц — это прекрас-

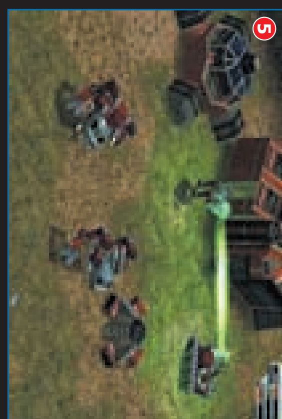


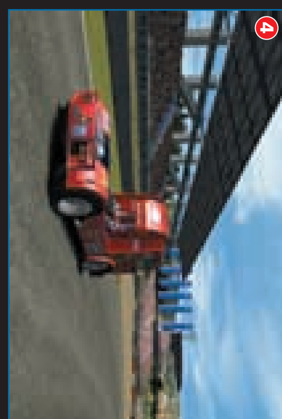












ДЕМО-ВЕРСИИ:

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child
Демо-версия одного из самых экстраординарных 3D-action'ов последнего времени. Отличная графика, необычный мир и немножко ужастиков... *1*

Hired Team: Trial
Демо-версия многопользовательского 3D-action'а от New Media Generation. Поверьте, там есть на что посмотреть. *2*

Traffic Giant
Прикольная игрушка, в которой вам надлежит контролировать уличное движение большого города. Под вашим управлением оказываются трамваи, автобусы и поезда метро. *3*

Mersedes-Benz Truck Racing
Динамичная и агрессивная гонка с великолепной графикой и реалистичной физической моделью. Наши "Дальнобойщики", впрочем, все равно лучше... *4*

Infestation
Оригинальная аркада, своей концепцией сильно напоминающая "Вангеров". Не такая прикольная правда, но зато очень красивая и довольно-таки простая. *5*

Thandor
Еще одна 3D стратегия в реальном времени... После Ground Control это звучит почему-то не очень убедительно. Тем не менее, взглянуть стоит. *6*

Также на диске вы найдете:
3D Ultra RC Racers Deluxe, Ko, Dino Crisis.

ПАТЧИ:
Daikatana v1.1 Patch
Unreal v226 Final Patch
Diablo II v1.02 Patch
Deus Ex Patch
Icewind Dale Beta Patch

ВИДЕО:
Final Fantasy IX
Star Wars Racer Arcade
4X4 Evolution
Zoe

ная идея. Критики почти не будет. Просто хочется немного пожеланий. К примеру, кроссворд, юморную рубрику, ну а с остальным у вас и так все в порядке.
Вот и все! До следующих встреч, любимая Gameland!
P.S. Заходите на мой сайт все геймеры! Вам ответят на любые вопросы в форуме, а также вы найдете все что душе угодно в моей главной рубрике Games. Адрес сайта http://zelda.nm.ru
P.P.S. Для переписки! г.Ростов на Дону, телефон 22-52-96.
icq uin:69266435
mail:seifering@mail.ru
С уважением, Сергей Калашников (ака Ashley Riot)!

КАЛЕНДАРЬ НАЗАРОВА

2 августа — День воздушно-десантных войск

Лететь — оно даже и приятно.
Упасть — вот в чем весь трагизм ситуации.
Из разговора десантников

Настоящего мужчину видно даже тогда, когда он голый. И не надо кривиться, обвиняя меня в пошлости, нонконформизме, примитивизме и во всех прочих «измах»! Не бывает пошлых слов и фраз! Бывают пошлые уши (в данном случае — глаза), пошлые руки, ноги и шишковидные железы. Конечно, в первом предложении речь шла о татуировках. Но не простых, которые представляют собой душещипательные синюшные надписи, такие как «Делу — время, а пиво щас!!!» или «Минздрав предупреждает: никотин вреднее анаши». Речь идет исключительно о военных татуировках, а в частности о тех, что украшают плечи бойцов, отдававших свои долги Родине в воздушно-десантных войсках. И стоит отметить, что таких героев отнюдь не мало. Второго августа в этом сможете убедиться и вы. Ведь в этот день на улицах наших городов, в парках, садах, скверах, фонтанах станут веселиться и куражиться бравые ребята, щеголяя друг перед другом парашютами и прочими десантными атрибутами, изображенными на молодецких лапах. Конечно, наблюдать это изобразительное народное творчество можно будет лишь при хорошей погоде. Или при хорошем материальном обеспечении празднеств. И если по поводу последнего можно не переживать — десантура всегда умела и любила повеселиться, то есть неплохие шансы, что с хорошей погодой случится небольшая неувязочка. По крайней мере на это намекают синоптики-метеорологи. Единственное, что утешает, так это то, что эти господа ошибаются всего один раз. Но каждый день, разумеется.

Так или иначе, но праздник состоится при любой погоде. И вне зависимости от того, насколько повысятся акцизы на спирт, наша страна наполнится счастливыми людьми. Впрочем, наверняка не только наша. Ведь существуют сотни виртуальных миров, где коллеги российских десантников проводят лучшие годы своей жизни в ожидании дембеля. Не имеет значения, что не всегда на их кителях красуются петлицы с парашютиками. И даже совершенно не важно, что и кители-то у них не всегда есть. Зато они могут похвастаться гораздо более важными вещами. Например, способностью камнем падать с небес на землю. Разумеется, в том случае, если не раскроется любимый парашют. Несмотря на весь ужас ситуации, именно такие чрезвычайные происшествия становятся поводом для написания ряда полезных книг. К их числу смело можно отнести бестселлер — учебное пособие «Как правильно уложить парашют» (издание 2-е, исправленное).

Дух бесшабашного десантного веселья отлично проявляется в великом множестве компьютерных блокбастеров, начиная с присно памятного Wolfenstein 3D, продолжая тяжкими DooM'ами и не заканчивая целыми «мыльными» боевиками: Quake, Unreal, SiN, а также отдельными action-проектами, такими как Kingpin, Mortyr и многими-многими другими. Герои всех этих игр не особо напрягаются по поводу того, кого, как и в какой очередности истреблять. Единственным способом, которым можно использовать их окаменевшие мысли, является использование последних в качестве холодного оружия. Таким образом, подавляющему большинству бойцов виртуальных фронтов можно уже сейчас присваивать звания солдат, прапорщиков и офицеров российской армии. Конечно же, таким орлам место лишь в ВДВ.

Не стоит проходить мимо их профессионального праздника даже если вы пока еще не служили в рядах доблестной и непобедимой или вообще считаете, что этот класс школы жизни лучше проходить заочно. Почувствуйте себя десантником хотя бы раз в году, превращая в винегрет очередную порцию монстров. Второе августа подойдет для этой цели самым лучшим образом.

Вячеслав Назаров


первый шаг к домашней видеостудии
STUDIO PCTV
TV, VIDEO, WEBTEXT and FUN
$69 +пульт Д.У. +видеомонтаж
HIGH QUALITY TELEVISION ON YOUR PC
STUDIO PCTV
PINNACLE SYSTEMS
Это так классно - добавить в свой компьютер цифровой телевизор с помощью Studio PCTV!
К тому же с ней можно записывать и монтировать видео (функция цифрового видеомагнитофона), обмениваться видеопосланиями в Интернет, делать цифровые фотографии с видеокамеры...
$249
EASY, CREATIVE DIGITAL VIDEO EDITING ON YOUR PC
miroVIDEO STUDIO DC10 PLUS
PINNACLE SYSTEMS
А купив Studio DC10 Plus вы создадите на своем ПК настоящую видеостудию - об этом мечтали многие поколения видеолюбителей.
Studio-DV предназначена для тех, кто уже имеет новую цифровую камеру Digital8 или mini-DV с входом/выходом I-LINK (IEEE1394): подключив ее к Studio-DV можно управлять камерой, записывать и редактировать видео, добавлять титры и спецэффекты - в цифре, без потери качества!
$199
EASY, CREATIVE DV MOVIE MAKING ON YOUR PC
STUDIO DV
PINNACLE SYSTEMS
Хотите посмотреть как работают наши продукты?
Два раза в неделю в компьютерных салонах Москвы Pinnacle Systems проводит демонстрацию линейки STUDIO!
Расписание смотрите на www.pinnaclesys.ru/roadshow
при покупке во время презентаций -- дополнительные скидки!
PINNACLE® SYSTEMS
www.pinnaclesys.ru
(095) 943-9293, 943-9290, 158-5386, E-mail: azazello@mpc.ru
Полный список партнеров PINNACLE можно найти на сайте.

1С:МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ "1С:МУЛЬТИМЕДИА"

Москва
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44
ВЦ «Горбушка», левая аллея, девая сторона, 96-97
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
ул. М.Бирюзова, 17
ул.Марксистская, 9, «Дом деловой книги»
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»
ул. Тверская, д.8, стр.1
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
ул. Исаковского, 33/1
Олимпийский проспект,16
Марксистская, 3 (маг. «Планета»)
ул. Старокачаловская, 16, ТД «Перекресток в Северном Бутово»,
ул. 8-го Марта, 10
ул.Авиамоторная, 57
«Школа 21 век» Детский Мир, 4-й и 1-й эт.
Осенний б-р, 7, корп. 2
Зеленоград, корп 1106Е
Б. Строчиновский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголева, 26
ул.Смольная, 24"а"
ул. Б.Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»
ул. Башиловская, 21
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких энергий
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
ул. Тверская, 25/9
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41
Ленинский проспект, 89
Рязанский пер., 2
г. Зеленоград, корп. 430, стр. 1
ул. Тверская застава, 3
ул. Русаковская, 27
ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, В23
ул.Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия»
Университи, 2-й этаж
ВЦ "Горбушка", 2-й этаж
Зубовский б-р, 17, стр.1
Савеловский ВКЦ, В13
ул.Земляной Вал, 2/50
Абакан
ул. Щетинкина, 59
Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315
Архангельск
ул. Тимме, 7
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221
Барнаул
ул. Деповская, 7
Березники
Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. "Академкнига"
Владимир
ул. Московская, 11
Домододево
ул. Рабочая, 59А,
Иваново
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»
Ижевск
ул. Советская, 8А
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118
ул. Красная, 43, «Дом книги»
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»
Лангепас
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
«Росси» мкр. 2, д. 23
Невинномыск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97
ул. Маслякова, 5, копьютерный салон «Все для бугалтера»
ул. Карла Маркса, 32
ул. Карла Маркса, 32, копьютерный салон «Гладиатор»
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. "НПС"
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. "Ольга"
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
р-к «Котовский», пав. Е-82
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. "Игрушки"
ул. Луначарского, 58
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,маг. "Дега-Ком"
ул. Борчанинова, 15
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 "ANDI"
ул Кр. Барона, 25
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный сепермаркет «АСКоД»;
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»
Таллинн
ул. Пунане, 16,Компьютерный салон «IBEKS»
Axtru, 12
Тамбов
ул. Советская, 148/45
Тольятти
ул. Ленинградская ,53А
Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53
Чебоксары
ул. Хузангая, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31,компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener»
Чита
ул. Амурская, 91
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52, Салон «Аудио-видео»

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж, отд. «Программное обеспечение»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Валга: пр-т 60-летия, 20; ул. Бутырская, 7; Старопименовский пер., 12/6